

GÉNÉRATION 4
GEN4
Le meilleur des jeux micro

8 pages encartées à l'intérieur

EXCLUSIF !

Découvrez le nouveau magazine des années 2000 >interactif



Un plongeon vertigineux dans la technoculture !

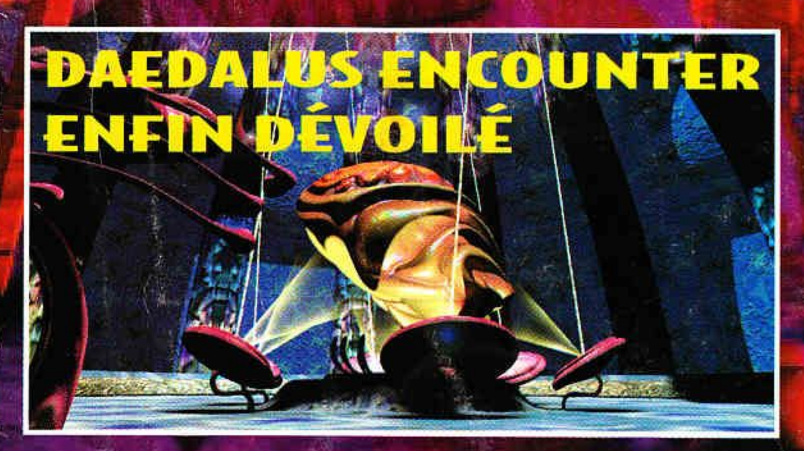
En kiosque depuis le 15 janvier



- Inclus un CD-Rom
- Disquette Amiga, PC et Mac sur coupon

CES de Las Vegas
Dossier complet sur LE salon événement de l'année

HELL
Le jeu qui sent le soufre





SOLUCES COMPLÈTES
Leisure Suit Larry 1, 2, 3 & 5
Space Quest de 1 à 5
Innocent Until Caught

N°74 - Février 95 - 35 francs

M 4681 - 74 - 35,00 F


Dark Forces computer program © 1994 LucasArts Entertainment Company. Dark Forces audiovisual display © 1994
LucasArts Entertainment Company and Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Star Wars is a
registered trademark of Lucasfilm Ltd. Dark Forces and LucasArts are trademarks of LucasArts Entertainment Company.
LUCAS Arts

Sommai

REPORTAGE P. 58

IL ÉTAIT UNE FOIS L'AMÉRIQUE

Le doute n'est plus permis. Le CES de Las Vegas confirme en beauté que le futur du jeu vidéo se fera sur PC et plus particulièrement sur CD-Rom. Dix-huit pages de reportage sur le plus important salon de l'année bourrées de jeux qui ne peuvent que laisser les amateurs au bord de l'apoplexie.
Pour ceux qui douteraient encore, notre reportage sur Mechadeus devrait suffir à les convaincre.





PREVIEWS P. 46

PREMIÈRE FOURNÉE...

Ce n'est plus un déferlement mais carrément un raz-de-marée de nouveaux produits. Pour ouvrir le bal, nous vous présentons les premières images de Presumed Guilty, la suite d'Innocent Until Caught ; Action Soccer, un jeu de foot bourré d'humour ; Superkart, un formidable simulateur de karting ; Chaos Control, le superbe shoot d'Infogrames qui se révèle de plus en plus beau et... le très attendu Ticonderoga.



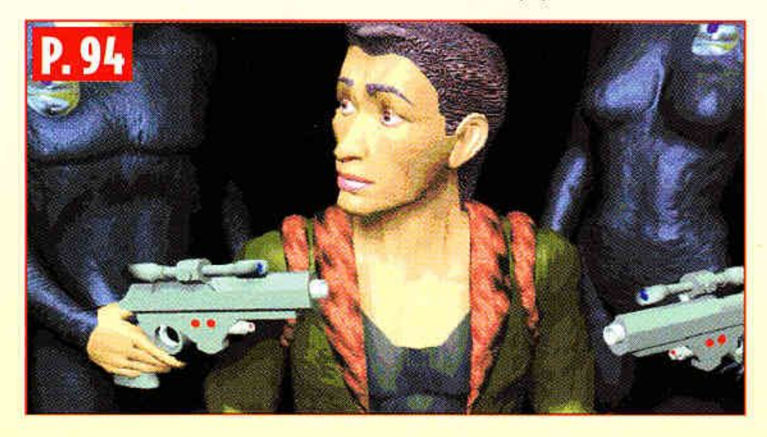


re n°74

TEST P. 90

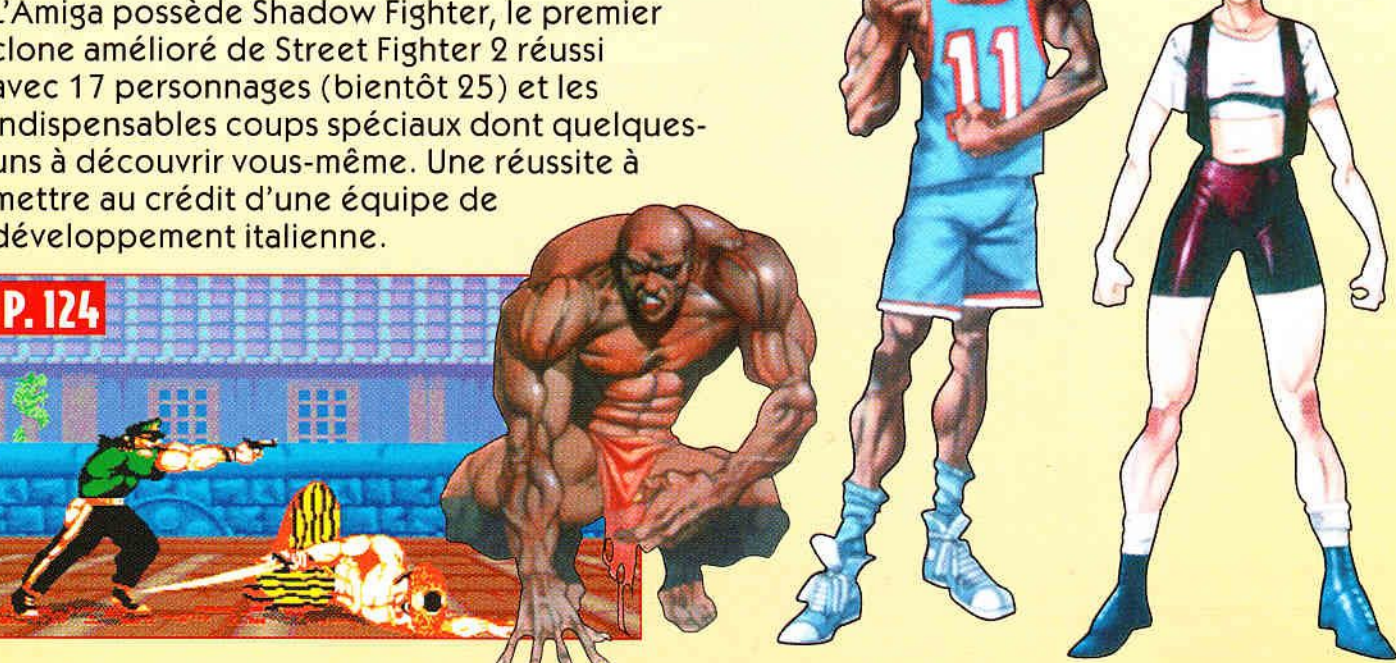
HELL

Quand le Cyberpunk emprunte les formes de Jane Seymour, la voix et le visage de Dennis Hopper et utilise l'image de synthèse pour illustrer son univers étrange et impitoyable, on obtient un jeu de la trempe de Hell. Les amateurs éclairés apprécieront !



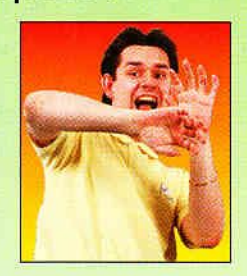
SHADOW FIGHTER

L'Amiga possède Shadow Fighter, le premier clone amélioré de Street Fighter 2 réussi avec 17 personnages (bientôt 25) et les indispensables coups spéciaux dont quelques-uns à découvrir vous-même. Une réussite à mettre au crédit d'une équipe de développement italienne.



ÉDITO

Le CD-Rom vainqueur !



Le CES de Las Vegas, on vous en rabat les oreilles tous les ans, dans le numéro de février... Pourquoi ? Non pas parce que ça nous donne une excuse pour partir aux USA, mais surtout parce que c'est là-bas que se dévoilent les tendances de l'année à venir. Et croyez-moi, l'année 95 s'annonce bien !

Les consoles 16-bits n'ont plus rien de neuf à montrer, les prochaines sont à la traîne. Du coup, ce sont les CD-Rom PC et maintenant Macintosh qui s'imposent, avec des produits aussi nombreux que variés. Mais attention, CD-Rom oblige, il faut se méfier des scènes cinématiques somptueuses qui engluent des jeux d'une simplicité SpaceInvadersienne !

C'est aussi pour cela que Génération 4 continue sa politique de tests justes. Notre nouvelle notation vous a en majorité enchanté, certains éditeurs avouant même avoir trouvé ce mouvement justifié !

Enfin, l'arrivée du CD-Rom est un succès, même si de nombreuses personnes parmi vous n'ont pas pu faire fonctionner Gen4 Live N°1... Les problèmes techniques relatifs au PC n'ont pas fini de nous ennuyer, mais pas de panique ! Le mois prochain, vous découvrirez un nouveau système carrément fou, et nous allons même vous permettre de partir à Las Vegas !

C'est sûr, l'année 95 sera riche en logiciels de qualité et sera marquée par l'arrivée de nombreux jeux réseau, d'Internet et des premiers casques virtuels. Bonne année à tous !

Stéphane Lavoisard



CD-ROM GEN4
SECONDE ÉDITION

Si l'on accorde quelque crédit aux rumeurs qui courent de rédaction en rédaction, des kiosques auraient refusé de distribuer ce numéro de Gen4. Pourquoi ? Car le N°73 avec le premier CD Gen4 a donné lieu à de nombreuses mini-émeutes au cours desquelles les libraires ont été dévalisés de tous leurs Gen4, la concurrence étant lamentablement piétinée !

Tout d'abord, une mise au point. Contrairement à une idée reçue, le CD-Rom n'est pas un support tout terrain. Comme une femme, il faut le traiter avec douceur, utiliser la petite pochette plastique de protection, mettre le doigt dans le trou pour le manipuler avant d'envisager de s'attaquer à la fente. Bref, c'est fabuleux, mais il faut en prendre soin.

Avant de râler, parce que votre CD ne marche pas comme vous le voulez, prenez les précautions suivantes. Tout d'abord, le CD est fourni avec un cache de protection. Ce n'est pas pour faire joli... Si vous ne le rangez pas précautionneusement après chaque utilisation, vous risquez la rayure. Or un CD-Rom n'est pas identique à un CD audio. Si trois ou quatre bits sont défectueux sur un CD audio, vous ne vous en apercevrez pratiquement pas. En revanche, cela peut avoir des conséquences désastreuses sur un CD-Rom. Donc, toujours le ranger dans sa pochette. Second point important, la manipulation. On ne met JAMAIS les doigts sur un CD-Rom. Même si vous l'avez fait de nombreuses fois et qu'il ne s'est rien passé, sachez qu'un jour vous pouvez plaquer une micro-poussière qui créera des problèmes. Pour le manipuler, prenez-le toujours en glissant votre index dans le trou central tout en le maintenant à l'aide du pouce et du majeur posés délicatement sur la tranche du CD. Enfin, pour une utilisation optimale, il est nécessaire de le nettoyer avant chaque utilisation. Prenez un chiffon doux et propre et passer le TOUJOURS DU CENTRE VERS L'EXTÉRIEUR. Nous ne sommes plus à l'époque du vynil. Inutile d'effectuer un mouvement circulaire, vous ne feriez qu'étaler les saletés. N'utilisez pas de produits dits nettoyants, vous risqueriez d'endommager le film de protection qui enrobe la partie métallique. Enfin, et comme tout ce qui va sans dire va encore mieux en le disant, UN CD N'EST PAS DOUBLE FACE ! ■

On récapitule :

- on range toujours le CD dans sa pochette de protection,
- on ne pose pas les doigts sur un CD,
- on nettoie un CD avant usage.





Le combat commence ici...

Avez-vous les qualités requises pour piloter un robot géant ? Etes-vous capable d'engager des forces rebelles dans un combat contre de puissantes sociétés ennemies ? IRON ASSAULT est un simulateur de combat futuriste qui utlise des textures graphiques de pointe pour créer un monde dans lequel une grosse compagnie menace de prendre le contrôle de la planète. Au cours de plus de 50 missions dans une multitude de lieux et de gameplays, la chance ne sera pas votre seul atout pour sortir vainqueur.



CD-ROM PC

LES DÉMOS PC

L'immense majorité des démos se lance ou s'installe à partir d'un fichier.bat situé à la racine du CD-Rom. Suivre les instructions suivantes pour connaître la félicité informatique.

BOBBY FISHER TEACHES CHESS

Un petit BFTCINS.bat suffit pour pouvoir un jour concurrencer Kasparov (vous savez celui qui s'est fait battre par un ordinateur Carrefour). Seule restriction : 560Ko de mémoire de base au minimum. Le répertoire créé sera BFTCDEMO ; pour lancer le jeu tapez BFTC.

COMMANDER BLOOD (VIRGIN INTERACTIVE ENT.)

Un BLOOD.bat vous ouvrira le répertoire BLOOD et le monde complètement délirant inventé par Philippe Ulrich et ses comparses de Cryo. Durant l'installation, choisissez l'option Manual Installation pour configurer le jeu au goût de votre PC.

DAWN PATROL (UBI SOFT/EMPIRE SOFTWARE)

Cette démo jouable installable avec le DAWINS.bat est uniquement en VGA, alors ne vous escrimez pas à essayer de l'installer en SVGA ! Le jeu créera le répertoire PATROL et il suffit d'un peu d'EMS et de taper PATROL pour accéder au jeu de Raven Software.

DELTA V (UBI SOFT)

Le DELTA.bat fera plus d'un heureux chez les (rares ?) possesseurs de fichiers de lancement optimisés, car 600Ko de mémoire conventionnelle au minimum sont nécessaires sans compter quelques octets d'EMS.

DISCWORLD (PSYGNOSIS)

Un magnifique jeu d'aventure dans le style Monkey Island 2 avec en prime le monde fantastique de l'écrivain Terry Pratchett. Tapez DWINS.bat ce qui occasionnera l'apparition du répertoire DWORLD sur votre disque dur, avant d'enchaîner avec la frappe d'un percutant DW.

HELL (GAMETECH)

Pour installer l'intro de Hell (avec la voix originale de Dennis Hopper), testé dans ce numéro, tapez CD HELL puis DEMO suivi de la lettre du lecteur CD, d'un espace et d'un « S » pour les cartes sons Adlib/Soundblaster ou d'un « R » pour les Roland. Exemple : DEMO D S.



▲ *Discworld.*

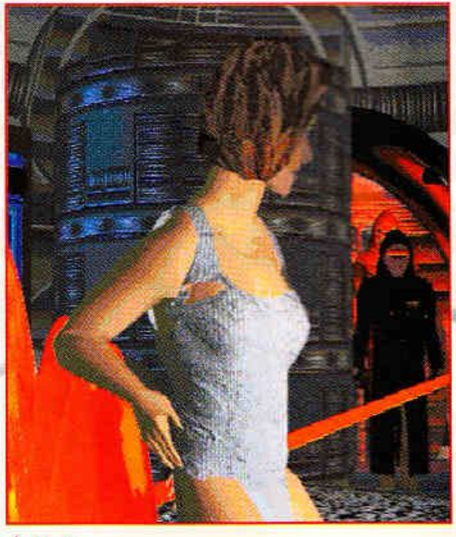
TVCD - GEN4 LIVE SE FAIT DÉSIRER



Suite à des lettres et appels relatifs à des problèmes rencontrés pour visionner Gen4-Live (le plus souvent dû à Video for Windows ou Tool Book), nous avons décidé d'annuler l'émission du numéro 74 pour optimiser un Gen4 Live N°2 que nous vous promettons grandiose ! Avec un reportage complet sur le CES de Las Vegas et son comptant de nouveautés et d'interviews exclusives (qui s'annoncent croustillantes, car rapportées par notre tombeur de Didier), cette émission fera date. Attendez-vous à de nombreuses surprises !
Toutes nos excuses aux personnes privées de Gen4 Live N°1 et à vous tous, chers lecteurs et possesseurs d'un CD-Rom, pour l'absence de ce qui ne tardera pas à devenir votre émission préférée dans ce numéro. Tout nouveau concept porte en son lot de tâtonnements, alors patience jusqu'au N°75 !
Pour nous faire pardonner, voici en exclusivité la bande annonce du fabuleux film Stargate sur lequel Acclaim prépare un jeu. Nous attendons avec impatience vos réactions... Sous Windows, allez dans le diffuseur de media (accesoire), allez sur votre lecteur de CD, placez-vous dans le répertoire MEDIA et double-cliquez sur le fichier stargate.avi. Il vous faudra utiliser Video For Windows 1.1D - Si vous ne l'avez pas, vous le trouverez sur le CD dans le répertoire VFW. Double-cliquez sur Setup.exe.



▲ *Robinson Requiem.*



▲ *Hell.*

INCREDIBLE MACHINE 2 (COKTEL/SIERRA)

Pour installer la démo de ce jeu de réflexion, un petit TIM2.bat s'impose ainsi que 573Ko de mémoire conventionnelle et 262 144 octets d'EMS (précis non ?). Une fois installé, lancez le jeu en tapant TIM2 dans le répertoire TIM2.

INNOCENT UNTIL CAUGHT 2 (PSYGNOSIS)

PG.bat pour Proven Guilty installe le jeu sur votre disque dur dans le répertoire GUILTY. Lancez GUILTY afin d'obtenir un avant-goût de ce jeu d'aventure.

JAZZ JACK RABBIT CHRISTMAS (EPIC)

L'extension spéciale Noël du meilleur jeu de plates-formes PC avant Lion King ? Sur le CD de démos Gen4 ? C'est possible en lançant JAZZINS.bat. Suivez ensuite les instructions pour l'installer et n'oubliez pas d'exécuter le SETUP pour satisfaire votre PC.

MENZOBERAZZAN (MINDSCAPE/SSI)

Menzo... est une démo non jouable du dernier jeu de rôle SSI dans la lignée de Ravenloft. La démo est accessible avec le MENZINS.bat. Après avoir pris d'assaut le répertoire Menzo, un petit SINSTALL permet à votre PC d'exprimer ses qualités sonores.

NASCAR RACING (VIRGIN INTERACTIVE ENT./PAPYRUS)

Exécutez NASCINS.bat pour créer le répertoire NASDEMO et jouer à cette simulation signée Papyrus, très proche de leur dernier jeu Indycar Racing. Lancez NASDEMO pour vous amuser à provoquer les pires carambolages.

PANZER GENERAL (MINDSCAPE/SSI)

Pas d'Install pour le dernier wargame SSI. Testé dans ce numéro, il est le dernier jeu à avoir provoqué un engouement majeur à la rédaction (digne de Warcraft et ce, sans même proposer d'option de jeu à deux !). Pour Laurent Guerder le seul jeu digne de ce nom avec Aces of the Deep !

Dragon Lore

La légende commence.™













POWER DRIVE (US GOLD)

Après avoir tapé sur votre clavier l'intempestif PDINS.bat, suivre les instructions. Au message : « Créer le répertoire c :\power », il ne faut pas taper « y » comme il aurait été logique de le croire mais C :\POWER. Et vous voilà sur une piste montagneuse (montagne = neige = glisse) aux commandes d'une voiture de rallye vue de dessus.

ROBINSON REQUIEM (SILMARILS)

Taper ROBINST suivi de la lettre de l'unité source, d'un espace et de la lettre de l'unité cible. Exemple ROBINST D : C :. Pour faire vos preuves en milieu hostile, lancez ensuite ROBSTAR et admirez l'introduction CD de cette nouvelle mouture de la simulation de survie Made in France.

STAR TREK NEXT GENERATION : FINAL UNITY (UBI SOFT/INTERPLAY)

La nouvelle génération d'acteurs qui sévit actuellement sur le décor du vaisseau Enterprise est en passe d'être clonée sur CD-Rom PC. Lancez INSTALL.EXE à la racine du drive CD et suivez les instructions.

SUPERFROG (UBI SOFT/TEAM17)

Pas d'Install, un simple FROG.bat suffit pour lancer l'adaptation de ce superbe jeu de plates-formes Amiga. La grenouille masquée va enfin pouvoir se faire connaître du public PC.

ULTIMATE BODY BLOWS (UBI SOFT/TEAM17)

Team 17 adapte à tours de bras sur PC ! Leur superbe jeu de baston CD-32 avec plus d'une vingtaine de personnages est ainsi converti dans la foulée héroïque de Superfrog. Exécutez UBB.bat pour jouer.

US NAVY FIGHTERS (ELECTRONIC ARTS)

L'installation de la démo du meilleur simulateur de vol PC nécessite USNFINS.bat. Dans le répertoire USNFDEMO, éditez le READ.ME pour la liste des touches et lancez USNF pour configurer carte son et carte graphique.

WRATH OF THE GODS (DELPHINE SOFTWARE)

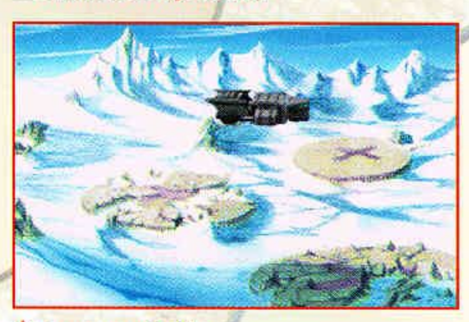
Sous windows, exécutez le fichier 000WRATH.EXE du répertoire DEMO50.



▲ *Superfrog.*



▲ *Ultimate Body Blows.*



▲ *Presumer Guilty.*



▲ *Jazz Jack Rabbit.*

RESPONSABILITÉS

La disquette et le CD ont été contrôlés avec les derniers programmes anti-virus et aucun virus connu n'a été détecté. Les programmes fournis ont été testés sur plusieurs configurations standards. Cependant aucune garantie ne peut être donnée contre un dysfonctionnement éventuel, un quelconque dommage ou une perte de données. GEN4 s'engage à échanger les disquettes et CD éventuellement défectueux. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur la disquette et le CD.
Tout CD ou disquette défectueux suivant ce critère peut être retourné en expliquant le dysfonctionnement et en fournissant ses coordonnées complètes à :

GEN4
Service disquette/CD-Rom
5-7 rue Raspail
93108 Montreuil Cedex
Cette offre est valable jusqu'au 15 mars 1995

LES DÉMOS MAC

CRYSTAL CALIBURN

Cliquez sur l'icone en forme d'épée pour vous éclater sur ce superbe flipper. Multi-billes et ambiance sonore délirante sont au rendez-vous !

ALIEN ARCADE

Ce petit jeu d'arcade vous permet d'opter pour un écran de jeu noir & blanc ou couleurs. Pour cela, cliquez sur le petit robot correspondant.

FRACTAL 1.2

Pour générer des décors en fractales, rien de tel que le shareware de Ed Rotberg. Mais pour le maîtriser, il faut lire les 39 pages du manuel fourni avec le logiciel... Le texte est malheureusement dans la langue d'origine de l'auteur : en anglais.

PEG LEG

Pour lancer la démo, vous ne pouvez pas vous tromper, il n'y a qu'un icone. Ce jeu d'arcade est inspiré de Galaxian avec un effet d'inertie pour votre vaisseau et, en prime, des ennemis en 3D. Superbe !

MEDIEVAL EMPIRES 3.1

Ce jeu de stratégie n'est pas simple, la démo n'en possède qu'une durée de vie accrue. Choisissez les Humains dans le menu si vous voulez jouer et non pas admirer les prouesses stratégiques de votre Mac.

POWER-POKER

Cette simulation de poker d'Electronic Arts plaira aux amateurs. Les autres, quant à eux, seront motivés par les nombreuses animations et les voix digitalisées.

MARATHON

Non, il ne s'agit pas d'un simulateur de chasse au nazi (vous vous rappelez de Marathon Man), mais bien d'un clone de Doom sur Macintosh. Un superbe jeu qui vous confrontera à des extraterrestres ayant la forme de mantes religieuses. Dans le répertoire MARATHON DEMO, cliquez sur l'icone MARATHON DEMO.

OUT OF THIS WORLD

Le fabuleux jeu d'arcade/aventure d'Éric Chahi édité par Delphine Software, nommé Another World sur Amiga, va combler les amateurs de Prince of Persia et Flashback. Qui a dit que le Mac n'était pas une machine de jeu ?

MANIAC 2.1

Vraiment génial ! Ce jeu d'arcade/réflexion mêlant habilement le Pendu et Pacman est une réussite complète.

SHANGAI2 DEMO

Le Mah-Jong aime le Mac. Après avoir sévi sous Windows, ce jeu de réflexion profite d'une nouvelle adaptation et promet aux possesseurs de la machine de longues heures de gymnastique visuelle.

FIREFALL DEMO 1.0

Un shoot'em up, un ! Les possesseurs de Mac sont décidément à la fête ce mois-ci avec à nouveau un produit bénéficiant d'une excellente réalisation.

DELTAROM

24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36
Vente uniquement par correspondance

L'EXPLOSION MULTIMEDIA EST LA !



PACK DE 10 CDROM

❑ **5 FOOT-10 PAK Vol. 1 — 260 F**
Un ensemble en accordéon de 10 CDROM contenant : **King Quest V, Stellar 7, Man of the year, World fact book, Best of Media Clips, World Atlas, PC Karaoke Classics, CDROM of CDROMs, PC Animation Festival, Doom** (épisode 1). Le tout déplié faisant 1m20 d'où le nom de 5 FT.

❑ **5 FOOT-10 PAK Vol. 2 — 260 F**
La suite du vol. 1 en un accordéon de 10 CD : **Microsoft's Multimedia Jumpstart, Rock Rap'n Roll, Sherlock Holmes, Paramount Movie Select, PC Karaoke, Space Quest 4, Home Medical Advisor, Arts & Letters Warbirds, Fantasia's 2000 Fonts, Battle Chess Enhanced.**

❑ **TAKE 10 CDROM : 320 F**
10 merveilleux CDROM comprenant : Might & Magic III, The Humans, Tom Landry Strategy Football, The Dagger of Amon RA, Reader Rabbit's, Evasive Action, Casino Pack 1, CD BLASTER, Cookbook USA, Publisher's Paradise Lite.

PC CDROM

Animation

3D Animania	85 F
Animation Tour	85 F
Bugs Bunny	65 F
Classic Cartoons	65 F
Porky Pig	65 F

Astronomie

Red Shift	395 F
Return to the moon	99 F
Space & Astronomy	105 F
Space Shuttle	85 F
Starlite	135 F
Travel to Space	85 F
World View	95 F

Educatif

Corps humain en 3D VF	470 F
Je parle Anglais (Junior)	299 F
Je parle Anglais (Adulte)	299 F
Kevin le Kangourou VF	224 F
Louis Le Lion VF	224 F
Pok Le Peintre VF	224 F
Triple Play English	149 F
Triple Play English Plus : méthode d'apprentissage de la langue anglaise fournie avec un micro pour reconnaissance des mots	535 F
World Atlas 5.0	119 F

Graphiques - Images

Designer Clipart (1à5)	85F/vol
Clipart Library	75 F
Color Magic Clipart	146 F
GIFs Galore	109 F
Graphic/Sound Explorer	95 F
Image Library II	85 F
Perfect Pictures	125 F

Musiques et Sons

16 Bits Sound Master	85 F
Encyclopedia of sound	75 F
Jazz	215 F
Louis Armstrong	249 F
Midi & Wave WorkShop	85 F
Midi Music Shop Prof.	95 F
Midi Master Collection	85 F
Music Box 1994	85 F
Music From Heaven	85 F
Music Toolbox	85 F
Sound Library Pro	95 F

Sharewares

14000 Prgs Multimédia	85 F
DOOM Expert	85 F
Hexaware	145 F
Killer Games	85 F

Windows

49ER Windows Games	75 F
50 Windows Games	75 F
51 Win Games	75 F
CICA Windows (3 CD)	99 F
Sharing 2700 TT Fonts	95 F

CDROM Multimedia Toolkit

1 CD pour partir à la découverte du multimédia et contenant une panoplie de fichiers sons, des animations, des players, des outils multimédia, ... pour le prix de 95 F.

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

CDROM de la gamme VIVID Format PC et MAC

101 SEX POSITIONS Vol. 1	220 F
101 SEX POSITIONS Vol. 2	220 F
BEST OF VIVID	220 F
BLIND SPOT	148 F
BLONDE JUSTICE	148 F
BUSTING OUT	190 F
CHEATING	148 F
GIRLS DOING GIRLS	148 F
GIRLS OF VIVID (2 vol)	140 F/vol
ICE WOMAN	148 F
IMMORTAL DESIRES	148 F
LEGEND OF KAMASUTRA	190 F
MASK	148 F
MYSTIQUE OF ORIENT	190 F
MYSTIQUE OF ORIENT 2	148 F
NEW LOVERS	148 F
RACQUEL RELEASED	240 F
SEX	148 F
STEAMY WINDOWS	148 F
THE COVEN	148 F
THE SWAP TWO	148 F

PC CDROM Vidéos & Interactifs

BEST OF DIGITAL XTC	210 F
CAMP DOUBLE	224 F
DIGITAL SEDUCTION	219 F
DIRTY LAUNDRY	195 F
DREAM MACHINE	360 F
ENDANGERED	219 F
FRAT GIRL DOUBLE DD	239 F
GIRLS,GIRLS,GIRLS,GIRLS	195 F
HIDDEN OBSESSIONS	245 F
MAIN STREET U.S.A.	219 F
MODEL WIFE	225 F
NIGHT TRIPS (2 Vol.)	245 F/vol
NIGHT WATCH	290 F
NIGHT WATCH II	290 F
PUT IN GERE	225 F
SECRETS	225 F
SEXUAL OBSESSION	219 F
SEYMORE BUTTS	360 F
SINFULLY YOURS	221 F
SURFER GIRL	195 F
TRACY I LOVE YOU	225 F
WACS	195 F
WEEKEND AT ERNIES	229 F
WOMEN LOVE MEN	235 F

PC CDROM PHOTOS

ADULT PALATE	225 F
AMERICAN GIRLS	225 F
AMERICAN GIRLS II	225 F
ANIMATED LUST	85 F
ASIAN PALATE	240 F
BLONDE BOMBSHELLS	225 F
BODACIOUS BEAUTIES	270 F
CALIFORNIA BEAUTIES	270 F
CREME DE LA CREME	225 F
DYNASTIC FLOWERS	85 F
EXPOSE	229 F
LA TRAVIATA	85 F
SAKURA	85 F
SOUTHERN BEAUTIES	230 F

PC CDROM VIDEO

BEACH GIRL	85 F
CROWBERRY	85 F
ENJOYABLE FIGHTERS	85 F
HENPECKING	85 F
INSATIABLE WOMEN	85 F
MARRIED WOMAN	195 F
MEN'S CLUB	85 F
MOVIES FOR THE NIGHT	75 F
OBSESSIONS	85 F
PEARL MOVIE	85 F
PINK LADIES	75 F
PRETTY BABY	75 F
SWEET SUMMER	75 F
TABOO	85 F

Lecteurs CDROM, Cartes Sons

Lecteur PANASONIC DV CR 562 B	860 F
Lecteur CDROM MITSUMI 4xV	☎
SoundBlaster 16 Value	675 F
SoundBlaster 16 MCD + Micro	990 F
SBlaster 16 MCD ASP + Micro	1190 F
Carte KORG Wave Upgrade	870 F

ENCEINTES

MLi691 4W	195 F
SW30 25W	290 F
SW 10 80W	430 F

JEUX PC CDROM

7TH GUEST	175 F
ACES OF THE DEEP VF	325 F
ALL NEW LEMMINGS VF	290 F
ARMORED FIST NF	323 F
COMMANCHE	295 F
COMMANDER BLOOD VF	329 F
CREATURE SHOCK	345 F
CRITICAL PATH	175 F
CYCLEMANIA NF	290 F
CYBERIA NF	375 F
DAWN PATROL NF	329 F
DAY OF THE TENTACLE	175 F
DOOM II	369 F
DRAGON LORE VF	329 F
DRAGON'S LAIR (MPEG)	345 F
ECSTATICA NF	290 F
F15 STRIKE EAGLE III	140 F
GOBLINS 3 VF	299 F
GUNSHIP 2000	175 F
INCA	175 F
INCA 2	215 F
INDY 4	175 F
INFERNO VF	375 F
INTERNATIONAL TENNIS	145 F
IRON HELIX	135 F
KING QUEST 7 VF	325 F
KING QUEST Anthology NF	324 F
KLIK & PLAY VF	375 F
KYRANDIA 3 VF	295 F
LANDS OF LORE VF	280 F
L.B.A. VF	375 F
LEISURE LARRY 6 VF	279 F
MAD DOG MACCREE	175 F
MAD DOG MACCREE 2	245 F
MAGIC CARPET	329 F
MEGARACE	160 F
MS GOLF	225 F
MYST NF	360 F
NASCAR RACING	285 F
NOVASTORM NF	290 F
OSCAR NF	195 F
OUTPOST VF	295 F
QUANTUM GATE	175 F
REBEL ASSAULT	230 F
SAM & MAX VF	329 F
SECRET Weapons Luftwaffe	75 F
SPACE QUEST Anthology NF	319 F
STAR TREK 25th Anniversary	195 F
STAR WAR CHESS	112 F
SUPER ARCADE GAMES	195 F
SYSTEM SHOCK	329 F
T.F.X.	280 F
THE HORDE	299 F
THEME PARK VF	350 F
UNDER KILLING MOON VF	369 F
WING COMMANDER III VF	439 F

11TH HOUR - DARK FORCES - HELL - US NAVY FIGHTERS : ☎

VF : Version Française - NF : Notice en Français

New Machine 6 PAK : 385 F

NOUVEAU ! PACK en accordéon de 6 CDROM de charme du célèbre éditeur NEW MACHINE comprenant les titres suivants :
INSATIABLE - BIKER BABES - LEGEND 4 - A TASTE OF EROTICA - DIGITAL DANCING - LEGEND OF PORN 2

Vous pouvez aussi commander par Minitel : 3615 DELTAROM

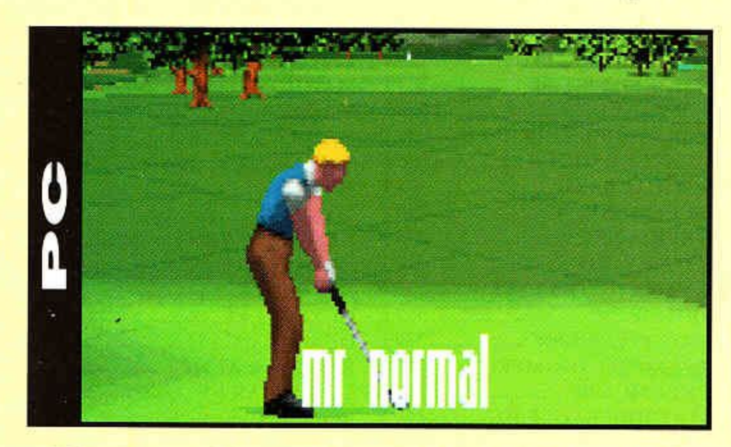
Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36

Nom.......................................Prénom.......................................
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date d'expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix
Les envois sont expédiés en Colissimo. Port : 32 F jusqu'à 5 CDROM - 40 F pour 6 CD ou plus. 60 F pour le matériel. CEE et DOM-TOM : 60 F pour 5 CDROM + 20 F pour chaque 2 CD. 100 F pour le matériel. — Port	
Total	

UNE DISQUETTE INCLUSE !

Ne manquez pas le mois prochain nos démos jouables exceptionnelles et surtout gratuites, grâce au coupon présent sur cette page. Il suffit de cocher le format désiré, d'y inscrire LISIBLEMENT vos coordonnées et de nous l'envoyer à l'adresse suivante : Disquette Gen4 N°75, 5-7 Rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Et voilà, vous recevez chez vous la démo pour votre machine, en moins d'un mois !





Spécial CES

Le problème qui se pose avec le PC est curieusement plus complexe. Tous les mois, nous avons des tonnes de démos à vous proposer et la difficulté consiste à choisir la meilleure. Encore une fois, le CES de Las Vegas nous a permis de refaire le plein de nouveautés et de démos exceptionnelles !

Attention : toutes les disquettes sont certifiées sans virus, ayant été contrôlées sur le Master, avant duplication et après !

Shadow Fighter

Un peu de sport vous fera le plus grand bien, d'autant plus qu'avec Shadow Fighter, vous allez pouvoir éclater vos copains ! Si nous avons l'occasion de trouver un produit encore plus faramineux, comptez sur nous pour vous en offrir une démo !

MAC : CES SURPRISE

Autant vous l'avouer tout de suite : nous avons rapporté plusieurs démos du CES de Las Vegas. Le plus dur maintenant, c'est de choisir !

Nous attirons votre atttention sur le fait que les démos proposées sur les disquettes PC et Mac sont incluses sur le CD-Rom. Il est donc inutile de les commander si vous disposez d'un lecteur CD-Rom.





Bon à découper et à retourner à :
GÉNÉRATION 4
«DISQUETTE LECTEURS GRATUITE»
5/7, RUE RASPAIL
93108 MONTREUIL CEDEX

Disquette février 95

Pour recevoir GRATUITEMENT

la disquette février 95

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : ....

Ville : ....

Téléphone : ....

Pays : ....

☐ C'est la première fois que je commande une disquette.

FORMAT CHOISI : ☐ Amiga ☐ PC 31/2 

(Un seul format par bulletin sous peine d'annulation !)

Je vous prie de me retourner la disquette gratuite de février 95 de Génération 4. Je note que pour recevoir cette disquette je dois envoyer le présent bulletin affranchi avant le 28 février 1995, le cachet de La Poste faisant foi. Je sais que je ne peux utiliser que ce document original pour commander la disquette de mon choix, aucune photocopie, reproduction ou demande sur papier libre ne sera prise en compte. Enfin, j'ai bien noté que *Génération 4* prend les frais de port à sa charge et que le fait de commander cette disquette, indissociable du magazine, ne m'engage à aucun achat supplémentaire ni engagement d'aucune sorte.

*Je prends note que la disquette est garantie sans virus. Elle me sera échangée jusqu'à la date indiquée sur la disquette (28/02/95). Toute disquette qui vous parviendra hors délai ne sera pas échangée et ne me sera pas retournée !

*Je prends note que *Génération 4* se réserve le droit de changer le contenu de la disquette par rapport à ce qui est annoncé de façon prévisionnelle dans le magazine.



INTERNET

Une toile d'araignée tissée sur le globe

Internet ? C'est quoi ? C'est comment ? J'y comprends que dalle. Les plus observateurs d'entre vous ont probablement remarqué un répertoire Internet sur notre CD-Rom. Grâce à lui, vous allez y avoir accès.

Internet c'est le réseau des réseaux, c'est-à-dire qu'il relie (plus ou moins directement) des millions d'ordinateurs dans le monde, des États-Unis à la France, de la Scandinavie au Japon, de l'Australie à l'Amérique du Sud. Sur ce réseau, on trouve des milliers (dizaines de milliers ? Centaines de milliers ? Personne ne sait…) de « sites », auxquels vous pouvez vous connecter, et qui proposent des fichiers, des infos, des softs, des animations, des sons, des bases de données multimédia, etc.

Imaginez-vous devant votre PC, netsurfant (et oui c'est comme ça qu'on dit quand on est branché) sur la vague Internet. C'est vraiment le monde qui s'ouvre à vous, la quantité d'informations disponible vous parait inépuisable, vous évoluez de serveur Web en serveur FTP, Gopher, IRC, de site en site allant de la musique (les Beastie Boys, U2, et des dizaines d'autres) au cinéma (Universal, MGM, Buena Vista…) en passant par les universités du monde entier, les musées… Même le Louvre a son serveur Web (élu meilleur serveur multiple média 1994).

Comment on fait pour y aller ?

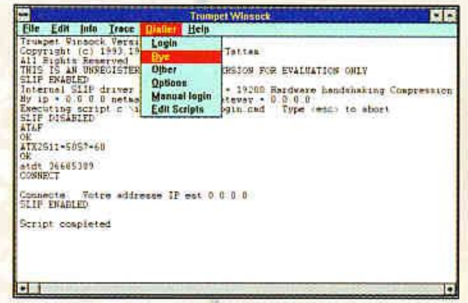
GEN4 a décidé de vous ouvrir les portes de l'Internet : nous vous proposons des accès par modem sans aucune formalité, il vous suffit d'installer les logiciels présents sur le CD-Rom, de le configurer comme nous allons vous l'expliquer, et en avant pour le netsurfing !

À partir du gestionnaire de programmes de Windows, déroulez le menu Fichier, et cliquez sur Exécuter. Tapez D :\OPTIMISE\INTERNET\INSTALL.EXE (en remplaçant D par la lettre qui désigne le lecteur de CD-Rom sur votre machine), ou lancez le programme correspondant à partir du gestionnaire de fichiers.

Une fois l'installation effectuée, un groupe « Kiosque Internet » est créé dans le gestionnaire de programmes. Ouvrez-le, puis double-cliquez sur « Connexion Internet ».

Par défaut, ce programme utilise un modem sur le port COM4, et envoie la connexion dès qu'on le lance. Pour modifier les paramètres (et c'est obligatoire), il vous faut tout d'abord interrompre la connexion automatique, en tapant ESC (ou Echap), puis en cliquant sur Bye dans le menu Dialler.






```
############################
#  Attente du prompt PCFUN #
############################

display   <<<- Vous êtes maintenant connecté à Internet ->>>\13
bootp
online
```

Pour changer le port utilisé, cliquez sur Setup dans le menu File, et choisissez le port voulu. Vous pouvez au passage préciser le débit correspondant à votre modem.

Deux autres paramètres peuvent entrer en compte : la chaîne d'initialisation et le numéro de téléphone à composer (vous pouvez avoir besoin d'un préfixe, comme le 0, si vous êtes dans une entreprise derrière un autocommutateur). Ces deux paramètres sont présents dans le script « LOGIN.CMD », que vous pouvez éditer en cliquant sur « Edit Scripts » dans le menu « Dialler ». Les chaînes d'initialisation les plus courantes sont AT & F ou AT & F1, quelquefois AT & F2, sinon voyez la doc. de votre modem. Pendant que vous êtes dans le fichier login.cmd, ajoutez avant le « online » une ligne terriblement importante, qui est : « bootp » et qui risque de vous manquer très fortement si vous l'oubliez !

Une fois ceci fait, vous pouvez relancer la connexion en quittant et en relançant Connexion Internet (dont le vrai nom est Trumpet Winsock, si ça vous intéresse). Une fois la connexion établie avec le serveur, iconifiez sa fenêtre (en cliquant sur la flèche vers le bas qui se trouve en haut à droite de la fenêtre), et vous pouvez alors profiter des différents logiciels Internet : FTP pour faire du transfert de fichiers, Netscape ou Mosaic pour naviguer sur les serveurs Web, etc. ■

ATTENTION : OUBLI

Dans l'affolement général, nous avons oublié une petite ligne dans le script de connexion fourni. Dans le fichier INTERNET\WINSOCK\LOGIN.CMD, ajoutez avant « online » une ligne « bootp ». Sans ça, vous n'irez pas loin.

☒ Internal SLIP

SLIP Port 

Baud Rate 19200

☒ Hardware Handshake

☒ Van Jacobson CSLIP compression

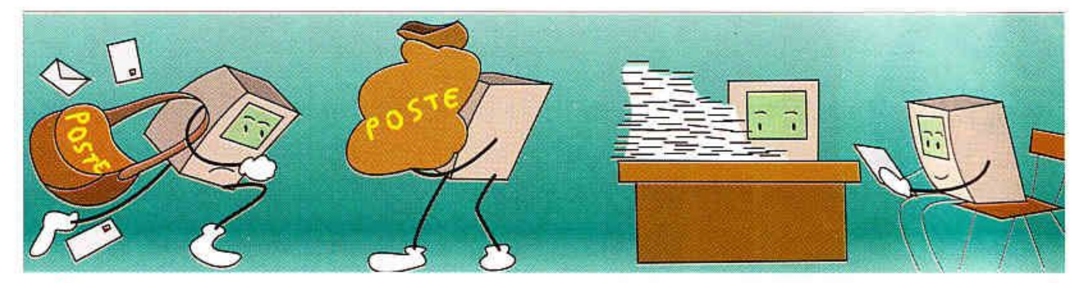
Online Status Detection

○ None

◉ DCD (RLSD) check

○ DSR check

Puisque, faute de place, nous avions sucré le courrier du mois dernier, nous avons décidé de vous en mettre trois pages ce mois-ci... pour nous faire pardonner. Beaucoup de réponses à la polémique Amiga-PC, mais franchement, écrivez-nous pour nous faire part de vos impressions concernant votre Gen4, apportez vos idées, donnez votre sentiment quant aux nouvelles machines ou jeux vidéo, mais arrêtez de vous taper les uns sur les autres !





Morceaux choisis

● « Bref, revenons à nos moutons dont le chef du troupeau se surnomme le Teignard... »

Le Teignard– Clebs toi-même ! Si j'ai pas la gueule d'un berger allemand, rien ne m'empêche de mordre ! T'as bien fait de rester anonyme.

● « Est-ce qu'un changement de machine tous les un an et demi est suffisant ? »

Le Teignard– Tout dépend de ta croissance et de ton âge. Je dirais à partir du moment où elle n'est plus à ta taille.

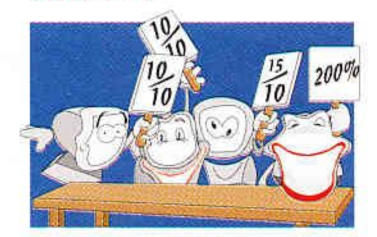
● « Est-ce qu'il y a un disque dur sur le CD-Rom comme sur l'ordinateur ou bien peut-on avoir autant de CD que l'on veut ? »

Le Teignard– C'est ç'la, ouiii...

● « Je n'en peux plus, je sens que je vais exploser. Je suis bloqué dans le jeu Cobra Mission sur PC. »

Le Teignard– Il existe des magazines spécialisés où tu as juste à tourner les pages, c'est beaucoup moins contraignant.

L'ÉCOLE DES FANS !



Cher Gen 4,
Après avoir lu l'avant-dernier numéro de Gen4, celui avec LBA en couverture, je me dois de prendre la plume pour vous écrire. Votre revue est super bien faite, les photos d'écran très bonnes et les commentaires... C'est là que je voulais en venir, car je pense que vous exagérez avec le vocabulaire ou tout du moins le sens des mots. Je lis page 78 : « Inferno est un des plus grands jeux de tous les temps », ensuite page 88 : « Mais jusqu'où iront-ils ? Adeline Software vous offre un traitement aux électrochocs à domicile, etc. » puis l'avis d'Olivier page 95 : « Le trou, le trou noir (...) », et en plus il dit « Faisons SIMPLE : c'est magnifique » ! Pour Magic Carpet en page 96, les mots employés sont : merveilleux, impressionnant, exceptionnel ; page 104 : « Une intro belle à pleurer » ! Bon, on s'arrêtera là. Je crois qu'il faudrait que vous redescendiez sur terre et arrêtiez de faire pompeux dans le vocabulaire. Car avec deux copains, on commence à penser que vous êtes à la solde des éditeurs tellement vous les encensez. Mais vous vous rendez compte des mots que vous employez pour décrire les jeux ? Et quels mots emploierez-vous dans deux ans pour décrire les mots de 1996 aux côtés desquels les jeux de maintenant seront ridicules ? Je pense que soit vous vous laissez trop emporter, soit vous êtes à la solde des éditeurs de jeux. Ça devient si énervant que si ça continue je change de magazine. Alors SVP, calmez-vous sur le vocabulaire et arrêtez les « sublimes, génial, à pleurer, etc. ». Car on ne vous croit plus !
P. Brombach, Montmorency

Très très cher lecteur,
Après avoir longuement réfléchi à l'extermination des superlatifs de nos tests, autrement dit à l'étouffement de toute velléité d'enthousiasme de la rédaction, la seule solution viable trouvée fut de passer les gros tests en brefs et vice-versa. Pour le numéro 72, nous aurions ainsi consacré dix pages à VR Stalker sur 3DO et un pavé de cinq-cents caractères à Under a killing Moon. Sur les dix pages, vous n'auriez ainsi trouvé aucun « génial » ou « sublime » mais au contraire des « daubesque » et « nullos ». Idem pour le petit pavé, aucun superlatif n'aurait pu s'y glisser faute de place. Cette solution lumineuse est malgré tout compromise par le fait communément accepté que, vous et nous, préférons de loin consacrer beaucoup de pages aux jeux qui nous plaisent. Mais comme nous ne sommes jamais à court d'idées, une autre solution est venue titiller notre esprit d'initiative. On pourrait, plutôt que de tester des jeux récents qui ne cessent de s'améliorer (moins ludiquement que techniquement, certes, mais ils s'améliorent tout de même), donner la priorité aux tests de vieux produits sur Atari 800XL par exemple. La rubrique s'appellerait « rétro-testive », et logiquement l'enthousiasme de nos testeurs devrait se « riquiquitiser » par rapport aux tests CD-Rom PC. Une autre solution (on en a plein !), donnée par Olivier (il en a moins), est de condamner tout envol linguistique par un saut sans parachute du troisième étage de notre immeuble. Seul problème, plus personne ne voudrait écrire dans un magazine dont la durée de vie moyenne des testeurs est de quarante-huit heures. Autre solution : incorporer un système électronique de correction emphatique. À chaque superlatif, le testeur se prendrait une baffe donnée par Word sur son Mac ou son PC. Au bout du dixième superlatif, le malheureux se ferait arracher une dent à chaque nouvel oubli, etc.). Nous aurions donc des phrases du genre : « Under a killing Moon est un jeu correct avec des graphismes corrects, une ambiance sonore correcte, des acteurs corrects et un scénario correct ». Avouez que ce n'est pas très engageant. Mais la meilleure issue est encore de votre côté : écrivez aux éditeurs pour leur demander de ne sortir que des jeux lamentables, ainsi nous ne pourrons plus les encenser ! Mais oui, cher lecteur, au fond tu as raison. Il arrive que nous nous laissions emporter par la qualité de certains jeux. Cependant, si tu as eu la chance de jouer avec LBA, Magic Carpet ou Inferno, tu avoueras que la plupart des superlatifs employés n'étaient pas usurpés. Non ? Dis-moi cher lecteur, serait-il possible que tu ne

OCCASION

NOUS RACHETONS LA MAJORITE DE VOS JEUX SUR CD ROM PC

Contactez-nous pour les modalités

FUNWARE

11, RUE OUDINOT - 75007 - PARIS
Tél : (1) 45 66 09 90 - Fax : (1) 45 66 56 54

BOUTIQUE FUNWARE



Boutique : mardi au samedi de 10h00 à 19h00 / VPC : lundi au samedi de 10h00 à 19h00

LE SPÉCIALISTE DE LA VENTE PAR CORRESPONDANCE DEPUIS 4 ANS

PC CD ROM

7TH GUEST + DUNE	389	DAWN PATROL	349	PRIVATEER + STRIKE COMMANDER	379
200 PERSONNALITES POLITIQUE	409	DREAMWEB - VF	359	RETURN TO RING WORLD	389
ACES OF THE DEEP - VF	349	EARTH SIEGE	NC	RISE OF THE ROBOT	389
ACROSS THE RHINE	NC	ECSTATICA - VF	319	RISE OF THE TRIADE	NC
AL QUADIM - VF	329	F-14 GOLD	309	QUARANTINE - VF	339
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	NC	FALCON GOLD	329	SAGA OF ACES	329
ALONE IN THE DARK 1+2 - VF	389	FIFA SOCCER	289	SAM & MAX - VF	359
ALONE IN THE DARK 3+1 - VF	389	FIGHTER WING	NC	SEAWOLF	319
AMMEUR OF THE GODS	NC	FLYING NIGHTMARES	NC	SIM CITY 2000 - VF	339
ARMORED FIST	379	HELL -VF	389	SPACE QUEST ANTHOLOGIE	329
BATTLE BUGS	NC	INFERNO (EPIC 2) - VF	389	STAR TREK, 25TH ANNI. - VF	339
BATTLEDROME	NC	INTERNATIONAL TENNIS OPEN	369	STAR CRUSADER	339
BIOFORGE	NC	IRON ASSAULT	369	STONE KEEP	NC
MASTER OF MAGIC - VF	309	KING QUEST ANTHOLOGIE	329	SUPERKARTS	319
CHAOS CONTROL	NC	KING QUEST VII - VF	349	SYNDICAT PLUS	389
CRIME PATROL	429	KYRANDIA 3 - VF	289	SYSTEM SHOCK ENHANCED	NC
CREATURE SHOCK	389	KLICK & PLAY	369	THE LAST DYNASTY	NC
COLONIZATION - VF	329	L.B.A. - VF	389	TRANSPORT TYCOON -VF	329
CYBERSPACE	NC	LARRY COLLECTION	329	UNDER A KILLING MOON - VF	389
CYBERIA	399	LODE RUNNER -VF	299	UNIVERSE	NC
CYCLONES	NC	LOST EDEN	NC	US NAVY FIGHTER - VF	379
CYCLE MANIA	299	MAGIC CARPET - VF	399	VISTAPRO 3.0	469
D-DAY, 6 JUIN 1944	369	MARC VA A CYBERVILLE - VF	299	WARCRAFT	349
DEATH GATE	NC	NASCAR RACING	309	WING ARMADA	299
DRAGON LORE - VF	369	NOVASTORM - VF	319	WING COMMANDER 3 - VF	439
DUNGEON MASTER II	NC	PGA TOUR GOLF 486	399	WINGS OF GLORY	NC
DESCENT	NC	PINBALL DREAMS DELUXE	249	WORLD CUP GOLF	339
DOOM 2	409	POWER DRIVE	239	X-WING CD COLLECTOR	339

LES HITS DU MOIS

HELL - VF	DARK FORCES
389F	☎
US NAVY FIGHTER - VF	WING COMMANDER 3 - VF
379F	439F



MATERIEL PC

• CARTE REEL MAGIC	3390	• KIT CD PUISSANCE 16	
• SOUNDBLASTER 16 MCD	999	SOUNDBLASTER 16	
• SOUNDBLASTER 16 MCD AVEC ASP	1439	+ LECTEUR CD ROM 562 B AVEC	
• SOUNDBLASTER AWE32	1999	+ DRAGON LORE + ARMORED FIST	1989
• SOUNDMASTER+	510	• DOUBLEUR DE JOYSTICK	119
• LECTEUR CD ROM PANASONIC 562 B		• SOURIS PILOT LOGITECH	219
+ DRAGON LORE + ARMORED FIST	1489	• KORG WAVE	969
• MOUSSE MAN CORDLESS LOGITECH	549	MANETTES PC	
• LECTEUR CD ROM QUADRUPPLE		FLIGHTSTICK	340
VITESSE TEAC	1990	FLIGHTSTICK PRO	539
• CARTE RADIO FM + CASQUE	349	JETSTICK	320
• MAXI SOUND CD 16		CONTROL PAD	130
CARTE SONORE 16 BIT		WINGMAN EXTREME	359
+ CD ROM PANASONIC 562 B		GAME THRUSTMASTER	
+ 2 HP	1990	• WEAPON CONTROL SYSTEM	1049
• MODEM POCKET FAX DE		• RUDDER CONTROL SYSTEM	1090
NOVAFAX 14400 BAUX	1690	• VOLANT FORMULA T1	1009
		• F-16 FLCS	1059
		• FLIGHT CONTROL SYSTEM PRO	999

PC DISQUETTES

1942, PACIFIC AIR WAR	299	COMMANCHE + DISK 1	389	FPS BASEBALL	NC	NCAA BASKET	299	SIM CITY 2000 - VF	289
ACROSS THE RHINE	309	CORRIDOR 7	159	GREAT NAVAL BATTLE II	339	OUT POST - VF	299	STAR TREK, JUDGEMENT RITES	339
ALADDIN	199	CYCLONES	NC	HARPOON 2	319	OVERLORD - VF	349	STONEKEEP	NC
AL QUADIM - VF	329	DESCENT	NC	HOKUM KA 50	309	PACIFIC STRIKE	289	SUBWAR 2050	269
ALIEN LEGACY	279	DELTA V	329	INDY CAR	259	PARADOX	NC	SYSTEM SHOCK - VF	309
AMAZONE QUEEN	319	DOOM (SHAREWARE)	75	ISHAR 3 - VF	249	PHOENIX FIGHTER	NC	THEME PARK -VF	339
ARMORED FIST	329	DOOM 2	299	JUNGLE STRIKE	299	QUARANTINE - VF	339	TIE-FIGHTER	299
BATTLEDROME	NC	DAWN PATROL	NC	LODE RUNNER -VF	299	RAPTOR	269	TRANSPORT TYCOON -VF	329
BATTLES ISLE 2 - VF	349	DREAMWEB	359	MANCHESTER UNITED	229	RAVENLOFT - VF	339	UNIVERSE	NC
BATLLE BUGS	289	FIFA SOCCER	279	METAL MARINE	NC	RISE OF THE ROBOTS - VGA	319	WARCRAFT -VF	349
CANNON FODDER + T-SHIRT	259	FLIGHT SIMULATOR 5 - VF	339	AL QUADIM - VF	329	SEAWOLF	309	WING ARMADA	299
COLONIZATION - VF	299	FORTRESS OF DR RADIAKI	349	NASCAR RAGING	349	SIM CITY 2000 - DISK	109	WINGS OF GLORY	NC
								WORLD CUP USA 94	239
								X-WING + DISK 1	360

PROMO A 99 F !!!

- ALONE IN THE DARK
- BRUTAL SPORT FOOT
- HEROES OF THE 357 TH
- HOME ALONE 2
- THE GOD FATHER
- SHADOW CASTER
- WING COMMANDER ACADEMY

AMIGA

AMIGA	STANDARD	1200	CD 32
ALADDIN	NC	239	NC
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	NC	199	NC
AMAZONE QUEEN	NC	-	-
BANSHEE	-	229	-
BENEATH A STEEL SKY - VF	249	-	229
BRIAN THE LION	149	159	209
CANNON FODDER	240	-	249
CANNON FODDER 2	239	-	-
CLUB FOOTBALL MANAGER	269	-	-
CHAOS ENGINE	-	-	229
D-DAY, 6 JUIN 1944	309	-	-
DISPOSIBLE HERO	199	-	239
DRAGONSTONE	NC	-	229
DREAMWEB	-	NC	-
EUROPEAN CHALLENGE	259	269	-
FIELDS OF GLORY	239	239	249
FIFA SOCCER	NC	-	-
FOOTBALL GLORY	199	209	-
GLOBAL EFFECT	-	-	149
IMPOSSIBLE MISSION 2025	249	259	230
ISHAR 3 - VF	259	269	-
K 240	229	-	NC
KICK OFF 3	249	259	NC
KING QUEST VI - VF	279	-	-
LE ROI LION	-	239	-

AMIGA	STANDARD	1200	CD 32
LITIL DIVIL	-	NC	240
LORD OF THE REALM	-	339	-
MEGARACE	-	-	NC
MR NUTZ	189	-	-
OVERLORD	309	-	-
PARADOX	NC	-	NC
PINBALL FANTASY	-	199	-
PREMIER MANAGER 3	NC	-	NC
RISE OF THE ROBOTS	329	359	289
ROBINSON REQUIEM - VF	249	249	-
SENSIBLE SOCCER 94	149	-	-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	239	-	-
SETTLERS - VF	289	-	-
SIERRA SOCCER	199	-	-
SIM CITY 2000 (4 Mo)	-	269	NC
SLEEPWALKER	-	-	149
STAR TREK, 25TH ANNIVERSERY - VF	-	259	-
STARLORD	239	-	-
SUBWAR 2050	-	259	239
SUPER STARDUST	NC	279	289
SYNDICATE - VF	219	-	-
T F X	-	NC	NC
THEME PARK	259	259	-
TRODDLERS	170	-	-
TROLLS	-	-	149
UFO - VF	-	259	219

ACCESSOIRES

ALIMENTATION AMIGA	490
EXT. 4 MO, EXTENSIBLE A 8 MO, AVEC EMPL. COPRO. A1200	1959
EXTENSION 1 MO AMIGA 500+	430
EXTENSION 1 MO MEGABOARD AMIGA 500	539
EXTENSION 1,5 MO AVEC HORLOGE AMIGA 500	839
EXTENSION 512 KO AVEC HORLOGE AMIGA 500	259
EXTENSION 512 KO SANS HORLOGE AMIGA 500	239
LECTEUR EXTERNE 3,5 AMIGA	499
LECTEUR INTERNE 3,5 ATARI	789
LECTEUR INTERNE 3,5 AMIGA 500	449
LECTEUR INTERNE 3,5 AMIGA 600	459
MANETTE FAST WINNER TURBO 2 AMIGA/ATARI	60
MANETTE PADDLE COMPETITION PRO AMIGA CD32 / A 1200	209
MANETTE SPEEDKING ANALOGIQUE AMIGA / ATARI	150
MANETTE SPEEDKING AUTOFIRE AMIGA / ATARI	130
SCANNER AMIGA	929
SOURIS CHIC MOUSE	159

MACINTOSH

GABRIEL KNIGHT	299	CD ROM	
GOBLINS 1,2 OU 3	289	200 PERSONNALITES POLITIQUE	409
INCA	390	7TH GUEST	490
LODE RUNNER	319	MYST	340
LOST IN TIME	329	REBEL ASSAULT	389
PINBALL CRYSTAL CALIBURN	409	TETRIS GOLD	NC
POPULOUS 2	369	THEME PARK	339
POWERMONGER	NC	RETURN TO ZORK	309
QUEST FOR GLORY 4	349	MANETTES THRUSTMASTER	
SIM CITY 2000	299	RUDDER CONTROL	1139
SIM LIFE	149	WEAPON CONTROL	1049
STAR TREK	309	FLIGHT CONTROL SYSTEM PRO	1049
THEME PARK	319		

ATARI

3 DO

NOUS CONSULTER AU 45 66 09 90

CD ROM «ADULTS» PC & MAC

3D BEAUTIES	269	HOUSE OF DREAMS	279
A PUSSY CALLED WANDA 2	279	PRATY TIME	179
BIKER BABES	279	SAKURA (PC)	149
BLONDE JUSTICE	189	SEYMORE BUTTS	439
BRIGITTE LIVE	499	TIGHT SQUEEZE	179
CURSE OF THE CATWOMAN	279	TOP HEAVY	179
CLIMAX	179	VIRTUAL ESCORT	459
ERUPTION	179	VIRTUAL VEGAS	309
EXOTIC EXTASY	179	WIDE OPEN	179
GIRLS OF PEASURE	179		

D'AUTRES TITRES SONT DISPONIBLES TÉLÉPHONEZ-NOUS AU (1) 45 66 09 90

Prix susceptibles d'être modifiés / Offre valable dans la limites des stocks disponibles



BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - 11, rue Oudinot - 75007 PARIS

QTE	TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT Expédition colissimo + recommandé		
TOTAL A REGLER		

Nom ....

Adresse ....

....

Code postal .... Ville..........

Téléphone .... N° Client (facultatif)..........

REGLEMENT :

- Je joins ❑ Chèque bancaire ❑ CCP ❑ Mandat lettre
- Je paierai à réception ❑ Contre remboursement (+35F)
- Je paie par Carte Bleue / Interbancaire

I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I

N° Date d'expiration : I_I_I I_I_I Signature obligatoire

GEN4 02/95

PARTICIPATION FRAIS DE PORT : • LOGICIELS : 30 F • MATERIEL ET ACCESSOIRES : 60 F VOTRE MATERIEL DE JEUX : ______

Pour les CD ROM "X", je certifie être majeur. SIGNATURE

possèdes pas de CD-Rom PC, support sur lequel tournent les trois jeux précités ? Ce qui expliquerait ton humeur brumeuse... ■

Droit de réponse



Je vous écris cette lettre pour vous dire à quel point j'ai été indigné d'une lettre et de sa réponse dans le numéro 70, page 14. Tout d'abord en lisant la lettre je suis véritablement sous état de choc : deux imbéciles notoires, Jo et Pat, prétendent que l'Amiga est nul et dépassé et essayent de le prouver, et c'est ce qui m'a le plus énervé, en comparant un Amiga 500 (les 32 couleurs, disque dur externe hors de prix) avec un Pentium et un CD-Rom ! Non seulement, la comparaison est fortement insinuée mais en plus, elle est stupide, falsifiée et risible ! (...). Bon, mettons les choses au clair. Je ne suis pas venu dire que l'Amiga est super et que le PC est nul, car je ne le pense pas ! (...) Je continue : toujours avec Jo et Pat : « On pourrait comparer l'Amiga à une grande console, car à part des shoot'em up et des beat'em up, il n'y a pas beaucoup de bons programmes de gestion, de traitement de texte, de tableur... ». Alors là c'est le comble ! Cette vision est tellement fausse et stéréotypée qu'elle me dégoûte. L'Amiga n'est PAS (ou plus) une console de jeux et il y a d'excellents programmes professionnels. Un PC aussi peut être une console si on le désire (Teignard : les sharewares s'inspirent souvent de jeux consoles), donc leur théorie n'a aucun sens. Ils disent aussi que sur PC on pourra avoir en même temps un Pentium avec CD-Rom quadruple vitesse... Et bien si vous pouvez vous offrir ça, je peux m'offrir un 4000T avec une carte graphique Picasso, CD-Rom et bien d'autres choses encore ! En conclusion Jo et Pat s'y connaissent autant en Amiga que moi en aérodynamique des avions de la Seconde Guerre Mondiale. Et c'est triste qu'un magazine comme le vôtre, lu par beaucoup de personnes, publie une lettre aussi odieuse. Mais je n'ai pas fini, loin de là ! En effet, j'aimerais dire un petit mot au Teignard : il a été beaucoup trop gentil avec ces deux individus. Mais celui à qui j'ai le plus envie de parler c'est bien Olivier Canou qui, dans sa remarque personnelle, dit certaines vérités mais aussi quelques bêtises. Je m'explique : Olivier reprend des phrases du Teignard, qui, je l'admets sans hésiter sont un peu niaises. Mais là où je ne suis plus d'accord c'est lorsqu'il affirme que ce sont des phrases que tout Amigaïste utilise pour défendre sa machine. C'est faux, car un Amigaïste trouverait des arguments beaucoup plus convaincants sans difficulté. Mais la plus monumentale des aberrations concerne l'énoncé des avantages du PC, je cite : une machine ouverte, c'est vrai, et vous citez des cartes graphiques... Une carte graphique sur Amiga ? Une DCTV, une Picasso II, une Retina ou encore une Opalvision (et bien d'autres encore). Des modems, digitaliseurs, scanners, montages vidéos, émulateurs, cartes accélératrices, livres ? Oui, oui tout ça existe sur Amiga. De véritables nouveaux logiciels ? Lightwave, Brillance 2, Scala. Vous en voulez encore ? (etc.)

Simon, Waterloo (Belgique)

Cher contestataire,

Je ne passe ta missive que pour la simple et bonne raison que tu n'es pas le seul à avoir réagi à la lettre des compères Jo et Pat. Tu m'excuseras si j'ai coupé la plupart des allusions à leur coefficient intellectuel... Mais dorénavant nous éviterons de publier des lettres polémiques relatives à la santé ou aux performances de l'Amiga ou de toute autre machine. Ce débat est stérile et ta réponse le clôt. Affaire classée.

Note personnelle d'Olivier :

C'est quand tu veux où tu veux, machin... ■

May Day, May Day !



Salut à Tous, ô Grands Dieux de la Presse Informatique

(à mon avis, vous ne serez pas de trop à toute la rédaction pour essayer de m'aider à résoudre mon problème) :

1. Tout d'abord, je tiens à vous féliciter pour votre magnifique magazine auquel J'ÉTAIS abonné. À ce sujet je voudrais vous expliquer pourquoi, après un an de bons et loyaux services, et malgré vos nombreuses lettres de relance, je ne me suis pas réabonné. La raison est en fait toute simple : alors que mon abonnement touchait à sa fin, nous nous apprêtions à déménager, et vous pensez bien que je n'avais en aucun cas l'intention de faire profiter de MON MAG. à mes successeurs. Mais ne vous inquiétez pas, après ce petit intermède de 2 ou 3 numéros, je vais bientôt me réabonner (après Noël bien sûr, car en ce moment je suis un peu à court de $).

2. Je viens d'apprendre à Micro Kids, vos ex-confrères de T... T, que Nintendo s'apprêtait à sortir une console exclusivement réservée à la réalité virtuelle, vers le premier ou le second trimestre 95. Alors Info ou Intox. De plus, je ne comprends toujours pas pourquoi Sega s'acharne à vouloir sortir une 32-bits, sachant que l'Ultra-64 de Nintendo sortira environ un an après. Le scénario opposant la Megadrive à la SNES va se reproduire. Là, j'avoue ne plus suivre Sega, dont j'apprécie pourtant les créations.

3. Petites remarques anodines au sujet de votre magazine. Il est dommage que les pages des rubriques indiquées au sommaire ne correspondent pas toujours (et malheureusement trop souvent) à leur réelle place. Cela devient agaçant, on se retrouve continuellement à chercher page par page une rubrique ou un test intéressant. Je vais finir par croire que vous le faites exprès pour que nous lisions chaque ligne de chaque page.

4. Je tiens à vous soutenir contre les lecteurs qui vous critiquent au sujet des fautes d'orthographe que vous commettez, car je sais combien il est difficile de n'en commettre aucune, et surtout dans un magazine de plus de 100 pages comme le vôtre. De plus, ce n'est pas une revue littéraire, vous n'êtes donc pas obligés de faire un parcours sans faute (ohhh, le mauvais jeu de mots). D'ailleurs qui ne fait jamais de fautes ? Regardez donc ma lettre, je suis sûr qu'elle en est bourrée.

5. Alors que le CD-Rom se développe de plus en plus, les éditeurs avaient promis une baisse des prix des jeux CD (vers 150 ou 200 francs) qui serait justement due au fait que le piratage est désormais impossible. Alors ? On l'attend toujours ! J'aimerais donc qu'on me donne une petite explication.

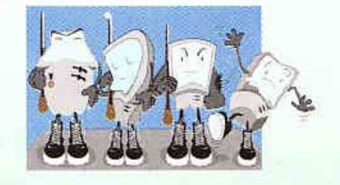
6. Je voudrais également savoir pourquoi, à l'intérieur de votre magazine, certaines publicités annoncent que, chez certains revendeurs ou par correspondance, on peut se procurer des jeux tels que Rise of the Robots, Under a Killing Moon ou Dragon Lore alors que ceux-ci ne sont même pas encore à terme, et encore moins commercialisés (surtout Rise of the Robots qui n'est pas près de l'être).

7. Mais abordons maintenant mon problème que, j'espère, vous m'aiderez à résoudre. Ex-possesseur d'un 486SX-25, j'ai récemment changé pour un 486DX2-66. Celui-ci est vraiment formidable, alliant puissance et rapidité d'exécution, il comble toutes mes espérances ou presque. En effet, il y a un « hic ». J'avais fait l'acquisition il y a un an du magnifique logiciel qu'est Comanche Maximum Overkill de Novalogic. Bien qu'un peu lent sur mon SX-25, cela ne m'empêchait pas de m'éclater comme un fou, de délirer avec mes copains en butant 2 ou 3 tanks ou en faisant du stock-car avec les hélicos ennemis (...).Bref pour en revenir à mon problème, je dirais que ma joie en pilotant mon RAH-66 sur ma puissante et nouvelle bécane fut de très courte durée. En effet, depuis quelques temps mon ordinateur me fait la gueule et Comanche ne se lance plus. Ou plutôt si, il se lance mais je n'ai plus droit qu'à la page de présentation (avec l'hélico qui descend) et aux deux séquences de démos - qui ne font qu'animer ma rage, je reste des nuits entières devant celles-ci sans pouvoir faire quelque chose, sans pouvoir piloter. Bouuhh, ouu (...) Ô rage, Ô Désespoir, Ô disquettes ennemies. Là je ne comprends pas comme pour Sega et Nintendo mais bon (Cf plus haut). J'ai tout essayé, le BootXms.exe fourni avec le jeu, mais rien n'y fait. Je vous supplie donc de m'aider, je n'en peux plus, je désespère. Si par bonheur vous décidiez de vous attarder sur mon cas, je vous envoie pour vous aider mes configurations.

8. Une dernière question qui me vient à l'esprit, LBA est-il aussi bien qu'Ultima 8 qui m'a enchanté (bien qu'un peu lent sur ma puissante et nouvelle bécane, merci Origin). J'ai l'intention de l'acheter car votre test m'a laissé sans voix, mais il me faut un jeu de référence avec lequel comparer et l'avis d'un professionnel (et non un vendeur qui serait prêt à me vendre Populous comme étant le dernier cri des jeux informatiques).

9. Au fait, vous deviez faire une

Engagez-vous !



On en a ras le bol de recevoir toujours le même type de lettres : « Y-a ma disquette démo qui fonctionne pas », «J'aime pas l'Amiga », « J'aime pas le PC », « Personne ne m'aime », etc. Voici donc quelques sujets à propos desquels nous aimerions vous voir réagir avec verve, passion, panache ou dérision. À chacun son style. Et puis ce serait l'occasion rêvée de mieux connaître votre opinion sur des thèmes comme :

- **Au hasard, le CD de démos Gen4 et le concept de l'émission Gen4 Live. Qu'en pensez-vous ? Auriez-vous quelques idées amusantes pour le prochain ?**
- **Quel est votre sentiment au sujet de notre nouveau système de notation ? On est trop dur ? Pas assez ? ! Vous n'êtes pas d'accord avec certaines notes ?**
- **Que pensez-vous du nouveau nouveau format de Gen4 (pas celui du N°73, celui du numéro N°74) ?**

N'hésitez pas non plus à nous écrire des mini-faux tests, nous passerons les meilleurs. Et si vous êtes courageux - si nous recevons suffisamment de tests - une rubrique spéciale pourrait être créée. Concurrencez nos testeurs !

Tous nos remerciements à Khérroubi Karim (Strasbourg) pour sa solution complète d'Alone In The Dark 3. Sachez que, comme lui, vous pourrez gagner un cadeau surprise (abonnement, jeu récent...) en nous envoyant une solution complète d'un jeu (j'ai bien dit complète) avec le texte sur une disquette (enregistrer le sous format Macintosh, en *.MCW pour Word6) ainsi que des sauvegardes du jeu.

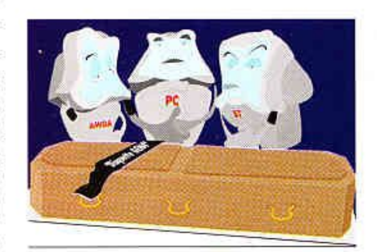
émission TV, car ce n'est pas simplement votre test qui m'a donné envie d'acquérir LBA, mais aussi la présentation qui en a été faite à la TV, dans Micro Kids, où j'ai pu admirer la qualité graphique du jeu, la superbe animation des personnages et enfin la grandiose bande sonore (eh oui, j'ai même le son). De plus ils doivent se sentir seuls, ils n'ont pas encore de concurrents.
Cia à tous !
Puig Loïs, Pélissanne.

Cher ex et futur abonné,
Voici les réponses à tes questions par ordre chronologique :
1. Si tu n'as pas répondu aux lettres de relance, il est possible que l'on ait envoyé par mégarde notre maquettiste chez toi pour te faire ta fête. Si tel est la cas, toutes nos excuses. J'espère que la tambouille ne t'a pas trop déplu à l'hôpital.
2. Le casque virtuel de Nintendo s'appelle le Virtual Boy. Prévu pour avril 95 aux États-Unis et au Japon à un prix avoisinant les 1000 francs, cette machine propose malheureusement des graphismes haute résolution en deux couleurs (noir et rouge) ! La conception du virtuel chez Nintendo est à revoir... Pour ce qui est de la Sega 32 bits - la Saturn - sa sortie (rentrée 95 en Europe, déjà disponible au Japon) donne une longueur d'avance à Sega qui fidélisera un grand nombre de consommateurs et acheteurs potentiels de leur prochaine console 64 bits. Nintendo risque gros en sautant la génération des 32 bits et mise tout sur la Super Nintendo en tentant d'en fidéliser les possesseurs avec des jeux exceptionnels comme Donkey Kong Country, avant la sortie de l'Ultra 64.
3. Désolé, ça ne se reproduira plus.
4. Merci ! Mille fois merci ! ! ! Enfin un lecteur compréhensif qui tient compte de l'ampleur de notre tâche ! En lisant ta lettre, les plus mauvais en orthographe (Fred, Éric, Bruno, Didier, Olivier, Stéphane, Thierry, Michel, etc.) n'ont pu s'empêcher de verser une larme de reconnaissance.
5. Cette question étant une constante dans votre courrier, nous avons tenu à la traiter à part dans un dossier lui étant consacré, qui devrait d'ailleurs se trouver dans les pages de ce numéro 74 (juste après le courrier des lecteurs). Si notre rédac chef (le Canou) ne se plante pas encore dans la pagination...
6. Tout simplement parce qu'ils suivent le planning de sortie des éditeurs, qui sont parfois très très optimistes. Et puis si un éditeur annonce à l'avance la sortie d'un produit, il s'assure une promotion gratuite via les encarts de publicité des annonceurs. Astucieux, non ?
7. Ton problème est épineux. Soit ton PC est incompatible avec le jeu (ça arrive, tout standard à ses limites), soit ta carte mère n'est pas une Intel et pose problème. Il est aussi possible que tu aies mal configuré ta carte sonore (IRQ). Sur tes fichiers, je ne vois aucune ligne lui étant destinée.
8. LBA est pour beaucoup le meilleur jeu de l'année 94, achète-le sans hésitation. On ne peut guère le comparer à Ultima 8 qui est un jeu de rôle tandis que LBA est un jeu d'aventure. Mais sache que, contrairement au jeu Origin, il ne souffre d'aucun ralentissement !
9. Une émission TV ? Gen4 Live, l'émission présente sur le premier CD de démos Gen4 (N°73), a dû combler toutes tes espérances. Et celle-ci, malgré un support restrictif, semble concurrencer Micro Kids & Co. ■

Sourire (forcé) en coin

Je vous écris à propos de la nouvelle génération de jeux censés révolutionner le monde des jeux vidéo. Excusez-moi, mais ça me fait doucement ricaner. Quand je lis les tests de ces jeux dans les pages de votre excellente (Teignard : c'est lui qui le dit !) revue, je suis admiratif devant la beauté des graphismes : on se croirait au ciné ! Mais voilà, quand j'achète un jeu pour mon Amiga, c'est dans l'intention de me défouler et non pour voir une succession de scènes en 3D, superbes s'il en est, mais où le joueur n'a plus grand chose à faire. Car il semble que c'est ce dernier qui a été oublié lors de la conception de ces pseudo-jeux qui ne semblent avoir été faits qu'en hommage à l'intelligence des graphistes et aux capacités des nouvelles machines. Quant aux scénarios, ce sont toujours les mêmes (cf Creature Shock, Inferno, etc.), où l'on est un super héros sur-armé devant débarrasser la terre d'une invasion d'Aliens... Original, non ? Les jeux vidéo doivent certes évoluer, mais il me semble que là les concepteurs sont sur la mauvaise voie.
Thierry, Doullens

Bien aimé lecteur,
Je crois sentir au travers de ta froide lucidité, une pointe de nostalgie vis-à-vis d'un type de jeu en perte de vitesse. Je ne sais pas si ton intérêt pour le jeu vidéo se compte en mois ou en années, mais ton sentiment est partagé par beaucoup. Il semble que depuis l'inflation des capacités graphiques et techniques de nos machines, une guerre de prestige se soit engagée dans le monde de l'édition du jeu vidéo. Avec la démocratisation du lecteur CD, il ne fait aucun doute que plus d'une équipe de développement se soit décidée à tout miser sur l'impact visuel de leur jeu. Je suis persuadé que le story board de l'intro est dans la plupart des cas plus épais que celui du concept de jeu et du scénario réunis ! On peut aussi attribuer cette mouvance tape-à-l'œil à un certain nombrilisme des développeurs qui préfèrent mettre en exergue leur avance technique (et ainsi donner des sueurs froides à leurs petits camarades) plutôt que la jouabilité de leur produit. Mais soyons optimistes, ce n'est sans doute qu'un passage obligatoire du jeu vidéo, une période de tâtonnements imputable à l'étendue des horizons ouverts par la puissance des machines actuelles et à venir. Souhaitons que les développeurs ne tâtonnent pas trop longtemps et se rendent compte rapidement que les joueurs ne se contenteront pas longtemps de belles démos. À bon entendeur, salut. ■



- Petite information concernant l'absence de coupons disquette et CD dans certains numéros 72 de Gen4. Suite à une erreur de l'imprimeur (faute partagée je l'avoue), les 5500 premiers numéros imprimés sont vierges des bons promis en page 98. Désolé. Écrivez-nous pour le recevoir.
- Concernant les disquettes démo défectueuses, écrivez à Génération4 en mentionnant sur la lettre : Disquette Gen4 défectueuse (essentiel !). La disquette incriminée devra être renvoyée avec une petite note explicative. Il existe aussi une hot ligne spéciale aux numéros suivants : **16 (1) 49 88 63 90 ou 16 (1) 49 88 63 70.**
- Vous êtes coincé dans un jeu ? N'appelez, ni n'écrivez à la rédaction, mais tentez plutôt votre chance au 3615 Gen4 ou au numéro de téléphone suivant : **36 70 53 89.**

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) **39 87 09 90** - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :

3615 ALLGAMES*WIAL 2,19 FF mn



Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

IBM PC & COMPATIBLES

1942 THE PACIFIC AIR WAR 3,5	MF 319
ALADDIN 3,5	**VF 249**
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS 3,5	**MF 259**
ACES OF THE DEEP 3,5	**VF 299**
ACES OVER EUROPE 3,5	VF 279
ACROSS THE RHINE 3,5	**NC**
ALIEN LEGACY 3,5	MF 289
AL-QADIM 3,5	VF 299
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 299
ARMORED FIST 3,5	MF 339
BATTLE BUGS 3,5	VF 299
BATTLEISLE II 3,5	VF 345
BLACKHAWK 3,5	**NC**
BLOODNET 3,5	379
BLUE FORCE 3,5	MF 299
BREAKTHRUE 3,5	MF 199
CANNONFODDER 3,5	**VF 275**
CANNON FODDER II 3,5	**VF 229**
CARTON ROUGE 3,5	**VF NC**
CHAOS ENGINE 3,5	MF 245
CLUB FOOTBALL THE MANAGER 3,5	**VF 299**
COLONIZATION 3,5	VF 335
COMANCHE + MISSIONS 3,5	MF 345
DARK LEGIONS 3,5	299
DARKSUN II - SSI - 3,5	**NC**
DAWN PATROL 3,5	**VF 349**
DAY OF THE TENTACLE 3,5	VF 339
DEFENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA)	**MF 219**
DELTA V 3,5	MF 325
DESCENT 3,5	**NC**
DETROIT 3,5	VF 349
DOOM II 3,5	329
DREAMWEB 3,5	**MF 345**
DUNGEON HACK + EYE OF BEHOLDER III 3,5	VF 299
DUNGEON MASTER II 3,5	**NC**
EMPIRE SOCCER 94 3,5	VF 279
ECSTATICA 3,5	**VF 345**
EVASIVE ACTION 3,5	MF 275
F-14 FLEET DEFENDER 3,5	MF 299
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 3,5	MF 279
FLASHBACK 3,5	MF 229
FRONT PAGE SPORTS BASEBALL 3,5	**NC**
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - 3,5	VF 259
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI - 3,5	MF 299
HOKUM KA-50 3,5	**NC**
IN EXTREMIS 3,5	VF 259
INHERIT THE EARTH 3,5	299
IRON CROSS 3,5	299
ISHAR III 3,5	VF 289
JORUNE -ALIEN LOGIC- 3,5	**NC**
KICK OFF III 3,5	**VF 279**
KYRANDIA II - HAND OF FATE - 3,5	VF 299
LEISURE SUIT LARRY VI 3,5	VF 299
LE MONDE DE XEEN (MIGHT&M. IV. + V.)	**VF 339**
LODE RUNNER 3,5	MF 269
LORDS OF POWER COMPILATION 3,5	MF 355
LORDS OF THE REALM 3,5	**NC**
LUCASARTS HEROES 3,5	**VF 339**
MAITRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
MASTER OF MAGIC 3,5	**NC**
MASTER OF ORION 3,5	MF 299
MICROMACHINES 3,5	MF 239
NASCAR RACING 3,5	**VF 259**
NCAA BASKETBALL 3,5	**NC**
ONE MUST FALL 3,5	**NC**
O.M. SUPER FOOTBALL 3,5	VF 235
OVERLORD 3,5	279
OVERLORD 3,5	VF 339
PACIFIC STRIKE 3,5	VF 325
PACIFIC STRIKE SPEECHPACK 3,5	VF 149
PARADOX 3,5	**NC**
PINBALL DREAMS II DATA DISK 3,5	MF 199
PINBALL FANTASIES 3,5	VF 239
PIZZA TYCOON -MICROPROSE- 3,5	**NC**
POLICE QUEST IV 3,5	VF 299
POWER DRIVE 3,5	**MF 225**
PRINCE OF PERSIA II 3,5	MF 249
PRIVATEER + SPEECHPACK 3,5	MF 349
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE 3,5	MF 169
PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	MF 159
PROJECT NOMAD 3,5	MF 229
QUARANTINE 3,5	VF 299
RAVENLOFT 3,5	VF 299
RED HELL 3,5	MF 319
RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA	VF 289
ROI LION 3,5	**MF 199**
SABRE TEAM 3,5	MF 299
SAM & MAX - HIT THE ROAD - 3,5	VF 319
SETTLERS 3,5	VF 345
SHADOWCASTER 3,5	MF 279
SIM CITY 2000 3,5	VF 289
SIM CITY 2000 SCENERY 3,5	VF 155
SIMON THE SORCEROR II 3,5	**NC**
SPACE FEDERATION 3,5	**NC**
SSN-21 SEAWOLF 3,5	MF 299
STARLORD 3,5	VF 299
STRONGHOLD 3,5	VF 249
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUBWAR 2050 - MICROPROSE - 3,5	VF 269
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN 3,5	**NC**
SYNDICATE 3,5	VF 285
SYSTEM SHOCK 3,5	VF 299
T.F.X. 3,5	MF 319
TIE FIGHTER 3,5	VF 335
THE BIG RED ADVENTURE 3,5	**NC**
THE INCREDIBLE MACHINE II 3,5	**NC**
THEME PARK 3,5	VF 339
TRANSPORT TYCOON 3,5	VF 329
UFO - MICROPROSE - 3,5	VF 299
ULTIMA VIII PAGAN 3,5	**VF 365**
ULTIMA VIII SPEECH 3,5	**VF 135**
WACKY WHEELS 3,5	**NC**
VROOM MULTI-PLAYER PC 3,5	VF 275
WARCRAFT 3,5	**MF 345**
WARRIORS 3,5	**NC**
WING COMMANDER ARMADA 3,5	MF 269
WINGS OF GLORY 3,5	**NC**
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
WORLD CUP 94 3,5	MF 229
X-WING - LUCASFILM - 3,5	MF 335
ZEPPELIN 3,5	295
TITUS THE FOX 3,5	MF 119
TORNADO 3,5	169
ULTIMA UNDERWORLD 3,5	**149**
WILLY BEAMISH 3,5 EGA	VF 125
WING COMMANDER I 3,5	139
WIZKID 3,5	MF 135
WWF EUROPEAN RAMPAGE 3,5	MF 119
YO JOE ! 3,5	MF 145
X-MAS LEMMINGS 3,5	**VF 119**

BUDGET IBM PC & COMPATIBLES

4D SPORTS BOXING 5,25	MF 119
ACES OF THE PACIFIC 3,5	VF 195
ACES OVER EUROPE 3,5	**139**
BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	119
CAMPAIGN II 3,5	189
CHESS MANIAC 3,5	MF 179
CORRIDOR 7 3,5	**MF 139**
CURSE OF ENCHANTIA 3,5	159
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 179
DUNE II 3,5	149
EVAN MORE INCREDIBLE MACHINE 3,5	VF 129
F-15 STRIKE EAGLE III 3,5	MF 189
FALCON 3.0 -MICROPROSE- 3,5	MF 175
FORMULA 1 GRAND PRIX 3,5	179
GABRIEL KNIGHT 3,5	**149**
GENESIA 3,5	139
GOAL 3,5	**139**
GOBLINS III	**VF 129**
HARPOON 1.21 3,5	139
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	MF 189
HEIMDALL II 3,5	**MF 129**
HOOK 5,25	MF 99
HUMANS 3,5	99
INCA II - WIRACOCHA 3,5	**VF 139**
JIMMY CONNORS TENNIS 3,5	99
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LAURA BOW II DAGGER OF AMON RA 3,5	VF 169
LEGACY-MICROPROSE 3,5	VF 179
MANHUNTER NEW YORK 3,5	MF 149
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 69
POLICE QUEST II 3,5	MF 149
POLICE QUEST IV 3,5	**149**
POWERMONGER 3,5	149
RAILROAD TYCOON DELUXE 3,5	MF 179
REACH FOR THE SKIES 3,5	139
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 179
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 169
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5	159
SHADOW OF YSERBIUS 3,5	119
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 89
SIM LIFE 3,5	125
SPACE CRUSADE 3,5	MF 99
SPACE QUEST IV 5,25	VF 139
SPECIAL FORCES 3,5	**169**
SPEED BALL II 3,5	MF 79
THEIR FINEST HOUR 3,5	139

CD ROM PC

10TH ANNIVERSAIRE	VF 269
ACES OF THE DEEP	VF 329
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	369
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	**MF 289**
ALONE IN THE DARK II	VF 359
ALONE IN THE DARK III	VF 379
AL-QADIM	VF 299
ARMORED FIST	MF 375
BATTLE ISLE II	VF 389
BENEATH A STEEL SKY	VF 369
BIOFORGE	**NC**
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 319
CARTON ROUGE	**VF NC**
CASTLES II	**NC**
CENTRAL INTELLIGENCE	MF 309
CHESSMASTER 4000 + LIFE & DEATH	199
CINEMANIA 94 - MICROSOFT -	499
CIVILISATION + RAILROAD TYCOON DELUXE	MF 239
COLONIZATION	VF 339
COMANCHE + MISSIONS	385
COMMANDER BLOOD	**VF 335**
CONSPIRACY KGB	VF 345
CREATURE SHOCK	VF 345
CRIME PATROL	389
CRITICAL PATH	179
CRUISE FOR A CORPS	139
CYBERDREAMS	**NC**
CYBERIA	**VF 409**
CYBERWAR	**MF 369**
CYCLEMANIA	MF 289
CYCLONES -SSI-	MF 299
DARK LEGIONS	269
DARK SUN II -SSI	**NC**
DARK SUN SHATTERED LANDS - SSI -	309
DAY OF THE TENTACLE	VF 339
D-DAY 6 JUIN 1944	VF 359
DARK FORCES	**NC**
DAWN PATROL	MF 339
DEATH GATES	**299**
DESERT STRIKE	MF 249
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	129
DISCWORLD	**NC**
DOOM II	399
DOOM UTILITIES	199
DRAGON LORE	VF 349
DRAGONSPHERE	MF 319
DREAMWEB	MF 345
DUNGEON HACK - SSI -	269
DUNGEON MASTER II	**NC**
EARTHSIEGE	**VF 299**
ECSTATICA	**MF 299**
EYE OF BEHOLDER I	139
F-14 FLEET DEFENDER GOLD	MF 299
FALCON 3.0 GOLD	**MF 309**
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	VF 289
FLIGHT UNLIMITED	**NC**
FORMULA 1 GRAND PRIX	189
FRONTIER COMPILATION	MF 345
GABRIEL KNIGHT	VF 319
GENESIA	**VF 279**
GOBLINS	MF 259
GOBLINS II	VF 289
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI -	MF 299
GREMLIN COLLECTION	**119**
HAMMER OF THE GODS	299
HARVESTER	**NC**
HEIMDALL II	VF 309
HELL	**VF 425**
INDIANA JONES III	**VF 139**
INFERNO	VF 345
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	**MF 359**
IRON HELIX	199
ISHAR 2	MF 149
ISHAR 3	VF 289
IT CAME FROM THE DESSERT	95
JORUNE -ALIEN LOGIC	**NC**
JOURNEY MAN PROJECT	299
KING'S QUEST VI	MF 319
KING'S QUEST VII	**VF 345**
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	**VF 299**
KYRANDIA III MALCOM'S REVENGE	VF 275
LANDS OF LORE II	**NC**
LANDS OF LORE	**VF 299**
LEISURE SUIT LARRY 6	VF 329
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 399
LOOM	299
LORDS OF THE REALM	**NC**
LOST EDEN	**NC**
LOST IN TIME	VF 355
LUCASARTS HEROES	**VF 345**
MAD DOG MCREE II	269
MAGIC CARPET	VF 389
MANTIS	MF 399
MASTER OF MAGIC	**NC**
MEGA RACE	199
MENZOBERRANZAN	**NC**
MICROCOSM	MF 355
MYST	**MF 379**
NASCAR RACING	**VF 289**
NHL HOCKEY 95	MF 325
NOCTROPOLIS	**NC**
NOVASTORM	**MF 299**
OUTPOST	VF 339
PGA 486 TOUR GOLF	MF 345
PHANTASMAGORIA	**NC**
PINBALL DREAMS DELUXE	MF 269
PIRATES	139
PIRATES GOLD	169
POLICE QUEST IV	VF 329
POWER DRIVE	**MF 229**
PREMIER MANAGER III	**NC**
PRISONER OF ICE	**NC**
PRIVATEER + MISSIONS	389
PROJECT NOMAD	MF 239
PSYCHOTRON	MF 339
QUARANTINE	VF 309
QUEST & FUN	MF 219
RAVENLOFT	329
RETRIBUTION	**NC**
RISE OF THE ROBOTS	**VF 299**
ROBINSON REQUIEM	**VF 289**
ROBOCOP III + DUNE	189
ROYAL FLUSH PINBALL	**249**
SAM & MAX -HIT THE ROAD-	VF 345
SHADOW OF THE COMET	VF 335
SIM CITY 2000	VF 339
SIM CITY ENHANCED	**NC**
SIMON THE SORCEROR	**VF 339**
SPACE HULK	MF 359
SPACE PIRATES	**NC**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	**MF 319**
SPACE SHUTTLE	139
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
SSN-21 SEAWOLF	VF 359
STAR CRUSADER	MF 289
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	**NC**
STONEKEEP	**NC**
STRICKE COMMANDER + PRIVATEER	MF 365
SUBWAR 2050 + SCENARIO	VF 319
SUPER KARTS	MF 339
SUPER SKI PRO	**MF 199**
SYNDICATE	VF 399
SYSTEM SHOCK	**VF 389**
T.F.X.	VF 369
THE 7TH GUEST	185
THE 11TH HOUR	**NC**
THE BIG RED ADVENTURE	**NC**
THE HORDE	419
THEME PARK	VF 379
THE LAST DYNASTY	**NC**
TICONDEROGA	**NC**
TORNADO	189
TRANSPORT TYCOON	VF 329
UFO -MICROPROSE-	VF 279
ULTIMATE BODY BLOWS	**NC**
ULTIMA VIII + SPEECHPACK	VF 419
ULTIMATE FOOTBALL	309
UNDER A KILLING MOON	VF 399
US NAVY FIGHTERS	449
VICTORIANA	**NC**
WARCRAFT	**MF 349**
WARRIORS	**NC**
WHALES VOYAGE	149
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER I + 2	MF 309
WING COMMANDER III	VF 459
WING COMMANDER ARMADA	MF 319
WINTER OLYMPICS	VF 225
WOLF	**NC**
WOODRUFF	**NC**
WORLD CUP 94	MF 239
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC IV + V)	299
X-WING COLLECTOR	MF 339
ZEPHYR	MF 319
ZEPPELIN	299

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 DF-DD	38
GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	249
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	285
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS JOYSTICK PHOENIX	899
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
GAMME THRUSTMASTER	
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	599
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T1 PC	1239
SOUND BLASTER 2.0 DELUXE	499
SOUND BLASTER PRO VALUE	639
SOUND BLASTER 16 BASIC	1185
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	1349
SOUND BLASTER AWE 32	1999
SOUND BLASTER 16 VALUE	779
MAXI SOUND 16 + HP + MICRO	789
KORG WAVE UPGRADE	929

AMIGA

ALADDIN A1200	**VF 249**
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	**NC**
ARMOUR GEDDON II	MF 185
BANSHEE A1200	**NC**
BENEFACTOR	MF 189
BRIAN THE LION	MF 195
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
CANNONFODDER	MF 245
CANNONFODDER II	**VF 239**
CARTON ROUGE	**NC**
CLUB FOOTBALL THE MANAGER	MF 299
DARKMERE	VF 249
D-DAY 6 JUIN 1944	VF 309
DENNIS LA MALICE	MF 199
DETROIT A1200	**NC**
DUNGEON MASTER II	**NC**
ELFMANIA	MF 199
FIELDS OF GLORY	VF 259
FIELDS OF GLORY A1200	VF 269
FLASHBACK	VF 199
FOOTBALL GLORY	**NC**
GOBLINS III	VF 225
HEIMDALL II	VF 255
IMPOSSIBLE MISSION 2025	MF 309
ISHAR III	VF 259
KICK OFF III A 1200	VF 285
KING QUEST 6	VF 289
LORDS OF THE REALM	**NC**
LORDS OF THE REALM A1200	**VF 309**
LOST VIKINGS	VF 229
MAGIC BOY	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 259
MORTAL COMBAT II	MF 229
MR NUTZ	MF 199
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
OVERLORD	**NC**
POWER DRIVE	**NC**
PUGGSY	MF 225
PUTTY SQUAD A1200	**NC**
PERIHELION	MF 185
RISE OF THE ROBOTS	VF 269
RISE OF THE ROBOTS A1200	VF 289
ROBINSON'S REQUIEM	VF 265
ROBINSON'S REQUIEM A1200	VF 269
RUFF'N'TUMBLE	MF 189
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	**NC**
SETTLERS	VF 309
SIERRA SOCCER	VF 219
SIM CITY 2000 A1200 (4Mo RAM)	VF 265
SHADOW FIGHTER	**NC**
SPACE HULK	MF 249
STARLORD	VF 269
SUBWAR 2050 A1200	VF 249
SUPER STARDUST	**NC**
SYNDICATE	VF 219
TERMINATOR II - ARCADE GAME	MF 239
T.F.X. A1200	**NC**
THEME PARK A1200	VF 285
THEME PARK A 1200	VF 285
TOWER ASSAULT A1200	**NC**
UFO - MICROPROSE -	NC
WINTER OLYMPICS	VF 229
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229

BUDGET AMIGA

ABANDONED PLACES II	**129**
AGONY	MF 149
BILL'S TOMATO GAME	MF 99
BODY BLOWS	MF 175
CHAOS ENGINE	125
CHUCK ROCK II	MF 135
CRASH DUMMIES	MF 159
DELUXE STRIP POKER II	MF 119
DESERT STRIKE	129
DRAGONS LAIR 3	MF 109
DREAM TEAM COMPILATION	MF 139
DONK - SAMURAI DUCK -	MF 115
DUNE II	149
EXCELLENT GAMES	169
F-117 A NIGHTHAWK	MF 189
F-19 STEALTH FIGHTER	MF 159
GENESIA	**135**
GLOBAL GLADIATORS	MF 139
GUNBOAT	129
HAEGAR THE HORRIBLE	MF 89
HEROE QUEST II	139
INDIANA JONE'S III/EXPLORA III	MF 159
JIM POWER	69
K240	MF 139
KING'S QUEST I - SIERRA -	MF 129
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	MF 129
LOTUS TURBO CHALLENGE II	MF 129
MANCHESTER UNITED	149
MONSTERBUSINESS	MF 109
NICK FALDOS GOLF	MF 109
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PIRATES	MF 109
POLICE QUEST II	MF 149
POLICE QUEST III	MF 155
POPULOUS II	149
POWERMONGER	149
PREMIER MANAGER 2	129
PUSH OVER	MF 109
REACH FOR THE SKIES	135
R TYPE II	89
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SKIDMARKS	**MF 159**
SIERRA SOCCER	**MF 129**
SOCCER KID	139
SPACE CRUSADE	MF 99
STELLAR 7	MF 119
TORNADO	149
TOTAL CARNAGE	99
UTOPIA	MF 99
WING COMMANDER I	139
WOLFCHILD	MF 135
ZOOL II	MF 149
ZYCONIX	MF 99

AMIGA CD 32

LIQUIDATION DU STOCK
NOUS CONSULTER POUR CONNAITRE LES JEUX DISPONIBLE ET LEURS PRIX

MF = MANUEL EN FRANCAIS
VF = VERSION EN FRANCAIS

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

RCS PONTOISE B 393 461 082

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
HEIMDALL 2 3,5	1	129	129

VOTRE MATERIEL DE JEUX : PENTIUM 60MHZ, 8MO RAM	Port	30
	Total	159 F

FRAIS DE PORT France : 30 F ⟶ Livraison 24/48 h

DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h

Nom...

Adresse...

....Tél :..

Code postal.........................Ville...

Règlement :

- ❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)
- ❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement
- ❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./....... Signature obligatoire ....

*Ou commande sur papier libre

GEN 4 02/95

LE PRIX DES CD EN CDD ?

Salut Gen 4,
Je vous écris pour pousser quelques coups de gueule, non pas à votre attention, mais à celle des éditeurs.
1/Depuis quelques années, les prix des jeux ne cessent d'augmenter et les éditeurs nous bassinent toujours avec la même excuse : le piratage (les pauvres petits). Cela veut dire que ce sont les honnêtes joueurs comme moi qui trinquent pour les pirates. Bon j'me suis fait une raison et je laisse couler, mais là on se fout de nous (je vous laisse le soin de corriger les mots grossiers qui risquent de suivre...).Maintenant avec le support CD il n'y a plus de piratage et pourtant ces enc... de merde d'éditeurs continuent à monter les prix. Alors quelle « putain de fausse excuse de merde » vont-ils nous sortir ? Déjà on nous force à acheter des PC super puissants et super chers avec des lecteurs CD qui ne vaudront plus rien l'année prochaine, alors ils pourraient faire un effort sur le prix des logiciels.
2/Si les jeux en valaient encore la peine, je serais prêt à payer le prix mais voilà, et c'est mon deuxième coup de gueule, lorsque vous achetez un jeu CD, ou vous tombez sur un jeu mortel et là rien à dire, ou vous tombez sur un jeu « j't'en fous plein la gueule » mais intérêt 0, ou vous tombez sur une superbe adaptation CD d'un jeu disquette (...).
Jeff, Yvelines

L'afflux de lettres de lecteurs mécontents (pour ne pas dire plus) des prix des jeux CD nous a convaincus de la nécessité de ce Droit de Réponse des éditeurs, les principaux incriminés de cet abondant courrier.

Cette lettre a été choisie parmi une dizaine d'autres (moins destroys mais aussi implacables) puis faxée aux éditeurs suivants : Microïds, Ocean, PPS, Ubi Soft, Virgin, Psygnosis, Philips, Mindscape, Electronic Arts et Coktel Vision ; avec une invitation à répondre aux trois problèmes abordés par nos lecteurs : le prix des CD, les « faux jeux », CD, les adaptations disquettes-CD. Seuls les quatre premiers cités nous ont répondu, les autres, sans doute « débordés » par la préparation du CES de Las Vegas, ont décidé d'adopter la politique dite de l'autruche, quitte à y laisser quelques plumes et une réputation. Ceci dit, passons aux réponses. Pour une question de place, nous ne retranscrirons dans leur intégralité aucune lettre et nous nous contenterons d'en citer quelques portions ou d'en conserver l'essence au cours de résumés.

Réponse d'Ubi Soft

(distributeur régulier des produits LucasArts, Microprose, Novalogic, Team 17, Electronic Arts, etc.)

Les raisons de la persistance des prix élevés sont les suivantes.

Le coût de développement d'un jeu sur CD-Rom est beaucoup plus élevé que celui d'un jeu sur disquette pour plusieurs raisons :

- à cause du coût des voix (trois fois plus qu'un film), du coût des acteurs et du coût des effets sonores et vidéos.
- il faut tenir compte de la location des studios pour enregistrer les voix et de l'utilisation de professionnels du son et de l'image, tous spécialistes dans leur domaine et donc très chers.
- l'intervention d'une grosse équipe de professionnels est nécessaire (musiciens, graphistes, scénaristes, ingénieurs du son, animateurs, équipes de tournage, etc.) : 30 personnes minimum, alors que 6 à 10 personnes suffisent pour un jeu disquette.

Le budget minimum pour le développement d'un titre CD-Rom est de 3 à 5 millions de francs, alors que sur disquette il faut compter de 500 000 à 1 million de francs. Sur CD-Rom, on peut atteindre des sommets, comme par exemple Wing Commander 3 qui dépasse les 25 millions de francs.

Le parc de lecteurs CD-Rom étant encore peu développé en France (200 000 lecteurs), il n'est pas possible de diffuser tous les titres en grande quantité ; la mastérisation d'un titre CD est très cher pour de petites séries et donc l'amortissement des frais de développement est très lourd. C'est pourquoi le coût de revient d'un CD reste élevé pour l'instant. (...)

Réponse de Microïds

(...) Tout cela a un coût :

1/ Investissement en matériel (Pentium, Silicon Graphics, etc.) et en hommes (il faut de plus en plus de graphistes, de programmeurs, etc.).

2/ Les coûts de développement sont plus élevés (cf musiciens, scénaristes, comédiens) et atteignent parfois plusieurs millions de francs.

3/ Il n'est plus possible aujourd'hui de développer un jeu en 3 ou 4 mois, le temps de développement minimum est maintenant d'un an voire un an et demi.

4/ Cette industrie est encore jeune comme la distribution en France qui est en train de s'organiser. De nouvelles structures vont apparaître et d'autres sont en train de se réorganiser. Les ventes ne sont pas par conséquent encore optimales. D'autant que le parc installé n'est pas encore très important. Nous devons donc amortir des coûts beaucoup plus élevés sur une seule plate-forme (CD-Rom) avec une distribution faible et un potentiel de ventes moins important, alors qu'avec le floppy les coûts de développement étaient moins importants et il y avait trois supports PC, ST, Amiga. (...)

Étape par étape :

(résumé des quatre réponses)
Il y a quatre étapes dans les jeux CD, certaines compagnies exerçant un ou bien plusieurs de ces métiers :

1/Le développeur

Programmeurs, graphistes, musiciens, scénaristes composent la première étape de la création d'un jeu. Il y a deux grandes catégories de jeux à l'heure actuelle :

- ceux dont le développement coûte aux alentours de 3 millions de francs, c'est-à-dire un développement sur PC pendant 10 mois à 4 ou 5 personnes,
- ceux dont le développement coûte aux alentours de 7 millions de francs, c'est-à-dire un développement sur Silicon Graphics et PC pendant 20 mois à 10 personnes.

Dans le magasin, vous avez acheté un jeu appartenant à la deuxième catégorie. Sans tenir compte de la créativité de l'équipe, les moyens matériels plus importants lui ont permis d'exploiter au mieux la vingtaine de cartes vidéos dernier cri et la dizaine de cartes sonores stéréo 16 bits qui équipent les ordinateurs du moment.

Les ventes d'un jeu à 3 MF seront de 25 à 50 000 exemplaires sur CD, 60 à 200 000 exemplaires pour un jeu révolutionnaire. Ces chiffres ne tiennent pas compte des jeux livrés avec un lecteur de CD ou un PC, sur lesquels la marge est presque nulle.

Conclusion N°1 : pour répondre à la demande des consommateurs, les développeurs augmentent les budgets de développement.

2/L'éditeur

L'éditeur finance le développement (12 à 20 mois avant sa sortie), s'occupe de la fabrication du produit (boîte, manuel, disque(s)), et prend en charge le marketing, c'est-à-dire les présentations à la presse et la publicité. L'éditeur vend ensuite le produit à un grossiste.

Pour rentabiliser un jeu sur lequel l'éditeur a investi 3 MF en développement, il devra en vendre au moins 30 000 dans le monde, et 70 000 exemplaires à 7MF pour commencer à gagner de l'argent, compte tenu des frais financiers facturés par les banques, directement liés aux taux directeurs des banques centrales ! Mais ne nous égarons pas.



Jusqu'à présent, l'éditeur avait trois mois pour vendre son produit avant que le piratage ne fasse chuter les ventes. Il fallait donc commercialiser très cher, afin de rentabiliser son investissement dans les quelques semaines d'exploitation suivant la sortie. L'avènement du support CD d'un coût de duplication bien moins élevé et supprimant presque tout piratage, devrait avoir pour conséquence :

- une durée de vie plus longue des produits, donc un système de prix fort à la sortie puis de prix vert (nice price) au bout de quelques semaines comme pour les CD audio,
- pour les gros éditeurs la vente directe aux gros détaillants, supprimant un maillon de la chaîne, et donc réduisant les prix publics.

3/Le grossiste

Comme dans tout marché naissant, le métier de grossiste est nécessaire. La sortie d'un jeu nécessite environ 500 appels téléphoniques ou visites d'un vendeur, un lieu de stockage, un système informatique performant et une dizaine de personnes pour gérer la sortie du produit en quelques jours. Si l'industrie du jeu suit le développement de l'industrie de la musique, le rôle des grossistes va décroître.

Conclusion N°2 : s'ils seront toujours incontournables pour approvisionner les petits points de ventes qui commandent les produits à l'unité, les grossistes sont regardés par l'industrie, à tort ou à raison, comme un intermédiaire dont on va bientôt pouvoir se passer. Ce qui nous amène au métier suivant.

4/Le détaillant

Les détaillants commencent à s'organiser (notre industrie du jeu CD a seulement quelques mois d'existence, ne l'oublions pas trop vite). Les grandes chaînes de magasins risquent fort de créer comme aux États-Unis, en Angleterre ou en Allemagne, un département achat de logiciels qui, en échange d'un interlocuteur unique, d'une commande groupée en un lieu de stockage, vont obtenir des gros éditeurs de jeux des conditions d'achat en direct plus intéressantes, donc des prix publics plus bas.

Conclusion générale : oui, les prix publics sont trop élevés. Mais tous les intervenants du marché sont nécessaires à l'heure actuelle : il n'y a pas d'argent indûment gagné. Il s'agit d'une évolution normale. Les consommateurs vont être les principaux bénéficiaires de l'évolution du marché car les prix publics devraient baisser en 1995 puis en 1996 pour atteindre leur nouveau niveau, avec un système en deux temps : nouveauté puis prix réduit au bout de quelques mois.

L'avis de Gen4

Si un CD coûte physiquement moins cher qu'une disquette, sa capacité de stockage accrue entraîne une surenchère des coûts de développement. L'acheteur exige davantage d'un jeu CD que d'un produit disquette. Normal puisqu'il a dû acquérir un lecteur CD-Rom pour y avoir accès. L'intérêt de jeu, même s'il prime toujours, est presque aussi important que sa réalisation dans la décision d'un joueur d'y investir 400 à 500 balles ; car il s'agit d'un investissement. L'acheteur en veut pour son argent et comme chacun sait : « le temps c'est de l'argent ». Il serait bien par conséquent que les éditeurs pensent à ne pas négliger la durée de vie de leur produit au profit d'un impact (d'une arnaque ?) visuel important. Vous voyez où je veux en venir... des trois problèmes posés par la lettre de Jeff, un a été ignoré : « (...) ou vous tombez sur un jeu *j't'en fous plein la gueule* mais intérêt 0 (...) ». Des jeux comme Cyberwar ou Rise of the Robots soulignent un déséquilibre dans l'équation Intérêt/Réalisation qui caractérisait initialement un produit CD. En ce qui concerne les adaptations de jeux disquettes sur CD, qui laissaient à désirer, voici ce qu'en pense Ubi Soft :

« Lors de l'apparition du format CD-Rom, de nombreux produits PC ont été adaptés sur support CD, mais sans apporter de véritables améliorations par rapport au produit d'origine. Ces produits étaient destinés aux nouveaux possesseurs de PC avec lecteur CD, nouveaux utilisateurs de logiciels de loisirs, afin qu'ils puissent découvrir des titres anciens réédités ou compilés sur CD, et non aux hobbyistes qui connaissaient déjà tous ces jeux en version disquette. »

Avouons que ça se tient, sauf au niveau du prix de ces adaptations qui devrait être logiquement inférieur puisque les jeux sont anciens et leur coût de production inférieur à leurs prédécesseurs 1,44 Mo. Au niveau du prix des jeux CD actuels, si nous en croyons les éditeurs, leur baisse n'est qu'une question de mois. Alors patience et donnons-nous rendez-vous courant 95 pour un petit état des prix. ■

SONDAGE 1995

Ces derniers temps, vous avez eu l'occasion de voir de nombreux changements dans votre magazine préféré. Pour nous permettre de mieux vous connaître et de cerner vos goûts et vos attentes de façon plus efficace, nous vous proposons ce sondage qui, nous l'espérons, vous donnera autant de plaisir à le remplir que nous en avons eu à le rédiger.

VOUS

Êtes-vous de sexe :

- ❏ Masculin
- ❏ Féminin
- ❏ Autre

Quel âge avez-vous (question facultative pour les demoiselles) ? .... ans.

Quelle est votre situation familiale ?

- ❏ Célibataire
- ❏ Marié
- ❏ Marié ET chargé de famille

Si vous avez coché la réponse 2 à la question 1, moins de 30 à la question 2 et 1 à la question 3, quelles sont vos mensurations, votre adresse et votre numéro de téléphone ?

Combien de marmots ?

- ❏ Entre 0 et 8
- ❏ Entre 8 et 14
- ❏ Entre 15 ou plus

Que faites-vous dans la vie de tous les jours ?

- ❏ Lycéen
- ❏ Étudiant
- ❏ Salarié
- ❏ Profession libérale
- ❏ Sans emploi
- ❏ Terroriste International
- ❏ Au service national
- ❏ Autre

Y fait quoi ton papa ?

- ❏ Chef d'entreprise
- ❏ Directeur, chef de service
- ❏ Cadre supérieur, ingénieur
- ❏ Profession intermédiaire, employé
- ❏ Profession libérale
- ❏ Gigolo
- ❏ Artisan, commerçant
- ❏ Enseignant
- ❏ Agriculteur
- ❏ Sans emploi
- ❏ Autre

Quel est votre équipement ?

- ❏ Canal +
- ❏ Câble
- ❏ Minitel
- ❏ Antenne Satellite
- ❏ Console de jeux
- ❏ Caméscope
- ❏ Chaîne Hi-Fi
- ❏ Magnétoscope
- ❏ TV
- ❏ TV pour console
- ❏ Lecteur CD vidéo
- ❏ Vibromasseur
- ❏ Fax

Combien de fois par an :

- Allez-vous au cinéma ? .... ⎿____⏌
- Lisez-vous un livre ? .... ⎿____⏌
- Achetez-vous un disque CD audio ? . ⎿____⏌
- Allez-vous à l'opéra ? .... ⎿____⏌
- Jouez-vous de l'accordéon dans le métro ? .... ⎿____⏌

VOTRE PASSION

Depuis combien de temps jouez-vous au jeux vidéo :

- ❏ Moins d'1 an
- ❏ Entre 1 et 3 ans
- ❏ Plus de 3 ans

Quelles sont vos machines (micro et console) ?

- ❏ Amiga
- ❏ Apple Macintosh
- ❏ 386 ou 286
- ❏ 486
- ❏ Pentium
- ❏ ST, Falcon
- ❏ 3DO, PSX, Saturn, Jaguar
- ❏ Console 16 bits
- ❏ Power PC/Power Mac

Quelle sera votre prochain achat (micro ou console) ?

- ❏ 486
- ❏ Pentium
- ❏ Nouvelle console
- ❏ Power PC/Power Mac
- ❏ Un lapin
- ❏ Un collier anti-puces
- ❏ Rien

Comptez-vous acquérir une carte 3DO Blaster (pour émuler votre PC au format des jeux 3DO) ?

- ❏ Oui
- ❏ Non

Est-ce que cela vous plaît lorsque votre chien se frotte à votre jambe ?

- ❏ Oui

Quelle est pour vous la machine la plus prometteuse courant 95 (micro, console, bicyclette, gadget) ?

Êtes-vous choqué par la violence de certains jeux vidéo (Ecstatica, Rise of the Triad, Ecstatica, Doom2) ?

- ❏ Oui
- ❏ Non

Combien de temps par semaine utilisez-vous votre ordinateur pour :

- Jouer .... ⎿____⏌
- Créer (musique, dessins...) .... ⎿____⏌
- Travailler .... ⎿____⏌
- Au total .... ⎿____⏌

Quelle somme mensuelle consacrez-vous à votre passion du jeu (magazines, jeux, matériels) ?

- ❏ - de 100 F
- ❏ 100 à 200 F
- ❏ 200 à 400 F
- ❏ 400 à 800 F
- ❏ + de 800 F

Combien de jeux achetez-vous par an ?

- ❏ 1 à 3
- ❏ 4 à 6
- ❏ 6 à 10
- ❏ 11 +

Quel genre de jeu préférez-vous (ordre décroissant, de 10 à 0 points) :

- Aventure (Under A Killing Moon) .. ⎿____⏌
- Shoot'em up (Novastorm) .... ⎿____⏌
- Beat'em up (Street fighter 2) ..... ⎿____⏌
- Stratégie (Iron Cross) .... ⎿____⏌
- Simulation (US Navy Fighters) .... ⎿____⏌
- Sports (Super Ski) .... ⎿____⏌
- Réflexion (Chessmaster) .... ⎿____⏌
- Gestion (Colonization) .... ⎿____⏌
- Action/Aventure (Doom 2) .... ⎿____⏌
- Plates-formes (Aladdin) .... ⎿____⏌
- Rôles (Lands of Lore) .... ⎿____⏌
- Éducatif (Adi) .... ⎿____⏌

Par quel moyen vous procurez-vous vos jeux ?

- ❏ Par correspondance
- ❏ Chez un revendeur spécialisé
- ❏ Dans une grande surface spécialisée : Fnac, Micromania
- ❏ Dans une grande surface
- ❏ Vol à l'étalage
- ❏ Braquage à main armée

Pour acheter un jeu, vous vous fiez (par ordre décroissant de 5 à 1) :

- Aux pubs .... ⎿____⏌
- Aux tests .... ⎿____⏌

- Aux démos sur disquettes et CD .. ____
- Aux conseils d'un copain .... ____
- Aux émissions TV/Radio .... ____
- Au pif .... ____

Quelle est la nouvelle technologie que vous attendez avec le plus d'impatience ?

❑ Nouvelles consoles
❑ CD-Rom réinscriptible
❑ Casques virtuel
❑ La femme-objet

LE MAGAZINE

Vous achetez Gen4 :

❑ Tous les mois
❑ 5 à 10 fois/an
❑ 1 à 5 fois/an
❑ Quand un jeu m'intéresse

Vous achetez Gen4 (bis) :

❑ À cause des disquettes
❑ À cause du CD
❑ Parce qu'il répond à vos attentes
❑ Parce que vous avez plein de tunes
❑ Parce qu'il est agréable à lire
❑ Parce que les rédacteurs sont beaux

Quel sont le plus sérieux concurrents de Gen4 (par ordre décroissant de 7 à 1) ?

- PC Fun .... ____
- MPC .... ____
- Joystick .... ____
- CD Loisirs .... ____
- Le Chasseur Français .... ____
- PC Loisirs .... ____
- Amiga Dreams .... ____
- Autre : ....

Quel autre magazine achetez-vous ?

❑ PC Fun
❑ MPC
❑ Joystick
❑ Gai Pied
❑ CD Loisirs
❑ PC Loisirs
❑ Amiga Dreams
❑ Autre : ....

Quels sujets voudriez que Gen4 aborde régulièrement (ordre décroissant) :

- Nouvelles consoles PSX, Saturn, 3DO... .... ____
- Internet et jeux réseaux .... ____
- Réalité Virtuelle et nouvelles technologies .... ____
- La migration des huîtres dans le bassin d'Arcachon .... ____
- Power PC/Power Mac .... ____
- Autre : ....

Les points forts/faibles de Gen4 : (tracez un plus ou un moins après chaque élément)

- Couverture .... ____
- Maquette .... ____
- Format .... ____
- News .... ____
- Tests .... ____
- Tests express .... ____
- Humour .... ____
- Avis des tests .... ____
- Reportages .... ____
- Rédac en folie .... ____
- Courrier .... ____
- Soluces .... ____
- Logo .... ____
- CD .... ____
- Disquette .... ____
- Abonnement .... ____

Que pensez-vous de la place accordée aux tests ?

❑ Équilibrée
❑ Impeccable
❑ Déséquilibrée

Quelles sont les rubriques que vous désirez voir développées ?

❑ News
❑ Courrier
❑ Previews
❑ Reportages
❑ Tests
❑ Soluces

Au détriment de quelles autres rubriques ?

❑ News
❑ Courrier
❑ Previews
❑ Reportages
❑ Tests
❑ Soluces

Gen4 donne une grande place aux gros tests (jusqu'à 10 pages).
Pour ces gros produits voulez-vous :

❑ Encore plus de pages
❑ On ne touche à rien, malheureux...
❑ Moins de pages. Huit ou dix pages, c'est trop !

Accordons-nous trop ou pas assez de place aux tests 3DO ?

❑ Beaucoup trop
❑ Pile, poil
❑ Moi y en a vouloir beaucoup !

Aimeriez-vous que nous accordions quelques pages de test aux meilleurs jeux des nouvelles consoles 32 bits (PSX, Saturn, etc.) ?

❑ Oui, oui, oui !
❑ Ça va pas la tête !

Combien de personnes, en plus de vous, lisent Gen4 : ....

Quel type d'informations recherchez-vous sur Gen4 :

❑ Tests
❑ News/previews
❑ Solutions/astuces

Quels sont les ingrédients indispensables à un bon test ?
(donner un ordre de préférence)

- Humour .... ____
- Objectivité .... ____
- Maximum d'informations .... ____
- Argumentation .... ____
- Mise en exergue des défauts .... ____
- Comparatif .... ____
- Photos de filles nues .... ____

Que pensez-vous de la nouvelle notation Gen4 ?

❑ Trop sévère
❑ Juste
❑ Encore trop sympa

Quelle est votre opinion à propos des dessins des news ?

❑ Géniaux
❑ Sublimes
❑ Extraordinaires
❑ Autre ? ? ?

LE MULTIMÉDIA

Possédez-vous un CD-Rom ?

❑ Oui
❑ Non

Si non, comptez-vous en acheter un dans l'année ?

❑ Oui
❑ Non

Vous avez un lecteur de CD-Rom

❑ Simple vitesse
❑ Double vitesse
❑ Plus rapide encore
❑ J'ai déjà dit que j'en avais pas. Jamais t'écoutes ?

Vous trouvez le CD de Gen4 :

❑ Supérieur à ses concurrents
❑ Inférieur : pourquoi ? ....
....

Que pensez-vous du concept TVCD ?

❑ Que du bien
❑ L'idée du siècle
❑ Pas mal, peut mieux faire
❑ Bof, bof
❑ Dès que j'arrive à le lire, je te raconte.

Les points forts/faibles du CD de Gen4 (tracez un plus ou un moins àprès chaque élément) :

- Les démos jouables .... ____
- La procédure d'installation .... ____
- L'aspect visuel .... ____
- L'émission Gen4 Live .... ____
- Les sharewares .... ____
- La possibilité de s'en servir comme freesbee. .... ____

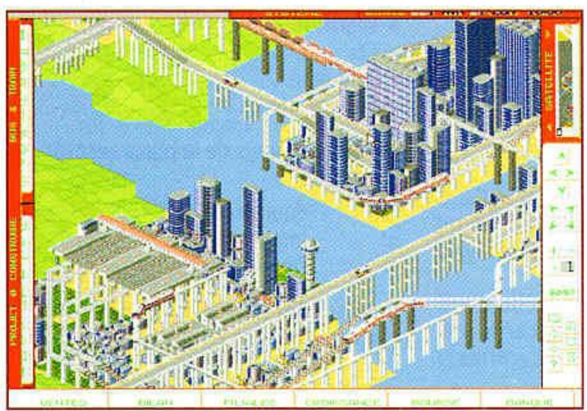
Vous aimeriez y trouver :

❑ Des solutions
❑ Des utilitaires
❑ Des démos graphiques/sonores
❑ Des bandes annonces de films/Musiques
❑ Autres : ....
....

Renvoyez-nous le tout à
Génération 4/Sondage
5/7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex
On va même essayer de dégoter un petit budget pour offrir une ou deux bricoles aux plus rapides d'entre vous. Merci encore pour vos réponses.



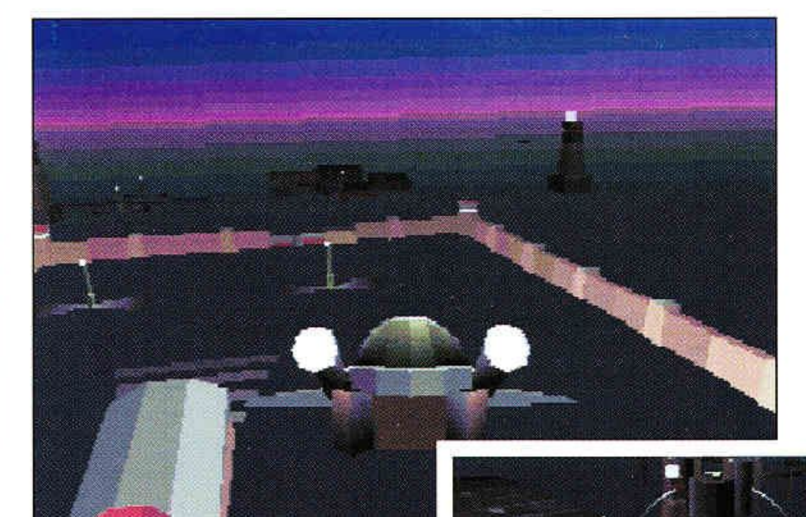
L'EUROPE EN RÉSEAU



Infogrames nous a fait un sacré cadeau pour 95, en nous annonçant pour mars, l'adaptation de AIV Network sur PC, entièrement traduit en français et remis au goût des Européens. En effet, toutes les cartes et données économiques ont été refaites pour chaque pays ! Reprenant un système proche des Sim City 2000, Transport Tycoon et autres jeux de gestion, AIV est, avant même sa sortie, considéré comme La nouvelle référence en la matière. Très complet et donc complexe, ce soft pourra surtout se voir doter de nombreuses extensions, disponibles sur BBS.
Et de plus, une version "Deluxe", vendue avec un modem, est même envisagée. Dès le premier jour du lancement en France, un grand concours sera organisé pour trouver le meilleur manager de la société virtuelle AIV ! ●



FIN DE L'OPÉRATION HIBERNATION



Après quelques mois plutôt calmes, Psygnosis prépare un printemps chargé. Outre l'adaptation sur PC du simulateur de combat aérien Combat Air Patrol (Amiga), ce sont Damocles, un jeu de rôle/aventure futuriste et surtout Darker, un shoot en 3D (pouvant se jouer à deux), qui risquent de faire une montée de sève prochainement. ●

L'ALLIANCE POUR L'EXCELLENCE !

IBM, Apple, AT & T (le géant américain des télécommunications) et Siemens se sont regroupés pour créer Versit. Cette alliance a pour but de trouver les meilleures solutions afin de relier les ordinateurs aux lignes téléphoniques (ou tout autre moyen de communication) et de supprimer ainsi les problèmes de compatibilité que l'on peut rencontrer aujourd'hui. Vesit compte établir des spécifications techniques qui seront utilisées par ces quatre entreprises, ainsi que par leur clients et leurs fournisseurs, par la force des choses. Les quatre espèrent ainsi obtenir une position dominante leur permettant de créer de nouveaux standards et surtout de les imposer. Le seul problème majeur vient de l'absence de Microsoft et d'Intel, ce qui devrait causer de sérieux retards. De plus, selon Microsoft, la plupart des difficultés posées de nos jours disparaîtront lors de l'arrivée de Windows 95 (en souhaitant qu'il ne devienne pas Chicago 96). D'un autre côté, comme le dit un porte-parole d'IBM, Windows 95 ne modifiera en rien le système de téléphone ainsi que les procédés techniques qui auraient besoin d'être changés ! ●

MORT À L'ARRIVÉE

Les jeux du genre Doom commencent à débarquer en force sur Mac, Bungie Software, à qui l'on devait déjà Pathway Into Darkness, proposera très prochainement Marathon, qui s'annonce comme carrément très bien. La démo est d'ailleurs sur le CD-Rom de Génération 4, alors jetez-y un coup d'œil. ●



L'ACADÉMIE FRANÇAISE À LA RESCOUSSE

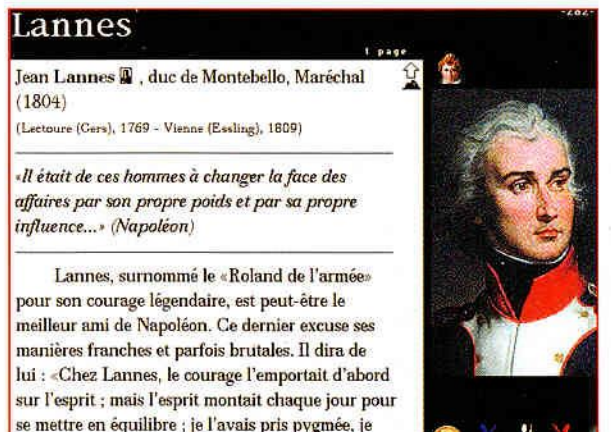
Vous ne devinerez jamais à quoi nous avons échappé. Le Dictionnaire d'Orthographe et d'Expression écrite d'André Jouette nous donne quelques propositions de l'Académie française pour la francisation des mots : software et hardware… «Programmerie» ou «mentaille» pour software et «quincaille» pour hardware ! Dis Gaston, t'aurais pas la programmerie qui va avec ma quincaille ? ●

CAMARADES ÉDITEURS !

Le S. E. L. L. devrait mettre un peu de piquant dans le milieu des jeux vidéo en France. Les professionnels de l'édition de logiciels de loisirs grand public viennent en effet de constituer un syndicat. Le but annoncé de ce regroupement est d'organiser le milieu, d'établir un code de déontologie de la profession, d'intervenir auprès des pouvoirs publics pour établir la législation… Une initiative louable que nous allons suivre attentivement ! ●



ADIEU WATERLOO





Infogrames prépare pour ce début d'année sur CD-Rom Mac, mais aussi sur CD-Rom PC, une encyclopédie regroupant toute l'épopée napoléonienne. Découvrez et étudiez la vie et l'œuvre de Napoléon, à travers des récits historiques, des peintures d'époque commentées, des documents originaux, sans parler des cartes militaires… Ces satanés Anglais tremblent toujours lorsqu'ils pensent à ce qui aurait pu se passer… si Waterloo avait tourné différemment ! Un ouvrage indispensable, tant pour les passionnés d'histoire que pour les étudiants. ●

ÇA VA ARRIVER PRÈS DE CHEZ VOUS

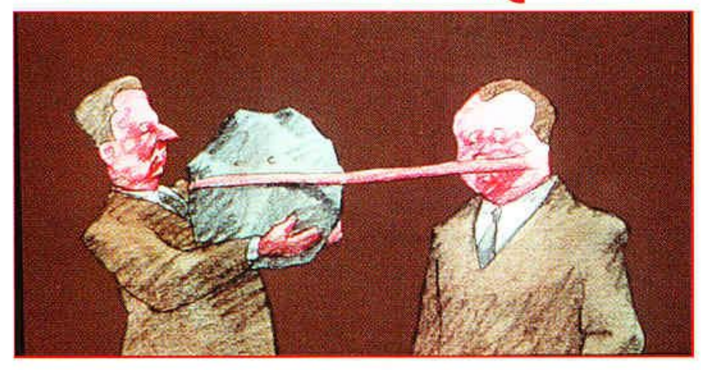
● Du 8 au 10 février 1995, se déroulera à Bruxelles le salon NT Forum 95'. Mélange de DATA (7ème rencontre européenne du management de l'information), de MULTIMÉDIA (3ème salon des produits, des solutions et des intégrations multimédia) et de plusieurs autres expositions sur l'imagerie de synthèse, le CD-Rom, la communication mobile… Il se tiendra dans les salles des Pyramides sur la place Rogier.

● IT Forum 95, du 7 au 11 février 1995, Parc des Expositions de la Porte de Versailles, Hall 1, Paris XVème. Ce salon des Technologies de l'Information pour l'Entreprise réunira sur 16 000 m2 plus de 400 exposants qui proposeront toutes les solutions pour les entreprises.

● Le salon de l'Informatique et de la Communication est un mini-salon organisé par le BTS Action commerciale du lycée Victor Hugo de Château Gontier (53), le dimanche 5 mars 1995.

● Virtual Reality World'95 : Conference and Exhibition, se déroulera du 22 au 25 mai 1995, à San Jose, au San Jose Convention Center en Californie.

PLUS ORIGINAL QU'EUX : TU MEURS !





7TH Level, à qui l'on doit déjà Monty Pythons et Tuneland, tous deux distribués par Ubi Soft, prépare 6 autres produits pour l'année prochaine, dont 3 jeux. Il faut préciser que la compagnie, toujours très attentive à produire des softs en collaboration avec Hollywood, vient d'annoncer la création de QD7 (Quincy/David/7Th Level), rapprochement avec Time Warner qui devrait susciter l'élaboration de nombreux projets. Outre des produits éducatifs ultra-originaux tels que Virgil Reality ou des distractions du type le Pythonizer des Monty Pythons grâce auquel vous pourrez personnaliser votre Windows à la sauce burlesque, ils ont dans leurs multiples desseins la suite de Betrayal At Krondor, jeu de rôle basé sur la "Riftwar Saga" de Raymond E. Feist. Un jeu de combat entre des robots insectoïdes et un autre, défini comme un jeu de plates-formes en "3D isométriques" sont également prévus pour l'année 95. Grâce à une réalisation technique excellente et surtout à la créativité et l'originalité des artistes travaillant en collaboration avec 7TH Level, on attend avec impatience les premiers écrans de ces produits. ●

TEMPÊTE DE GLACE SUR LYON

Alors que le film de Carpenter "In The Mouth Of Madness", basé sur une nouvelle de H.P. Lovecraft "Les Montagnes Hallucinées" va sortir prochainement, Infogrames s'apprête à finir son jeu d'aventure, Prisoner of Ice sur CD-Rom PC, lui aussi inspiré de cette nouvelle. L'histoire débute en 1937, dans les environs du Pôle Sud, alors que les nazis semblent sur le point de découvrir de terribles secrets chthuliens. Mêlant espionnage et fantastique, ce soft au scénario très riche a été entièrement retravaillé pour offrir aux joueurs des graphismes en SVGA, sans parler de plus de 40 000 sprites pour les personnages. Shadow Of The Comet offrait déjà un scénario exceptionnel, alors patience... ●

LE ROI DE L'ARCADE





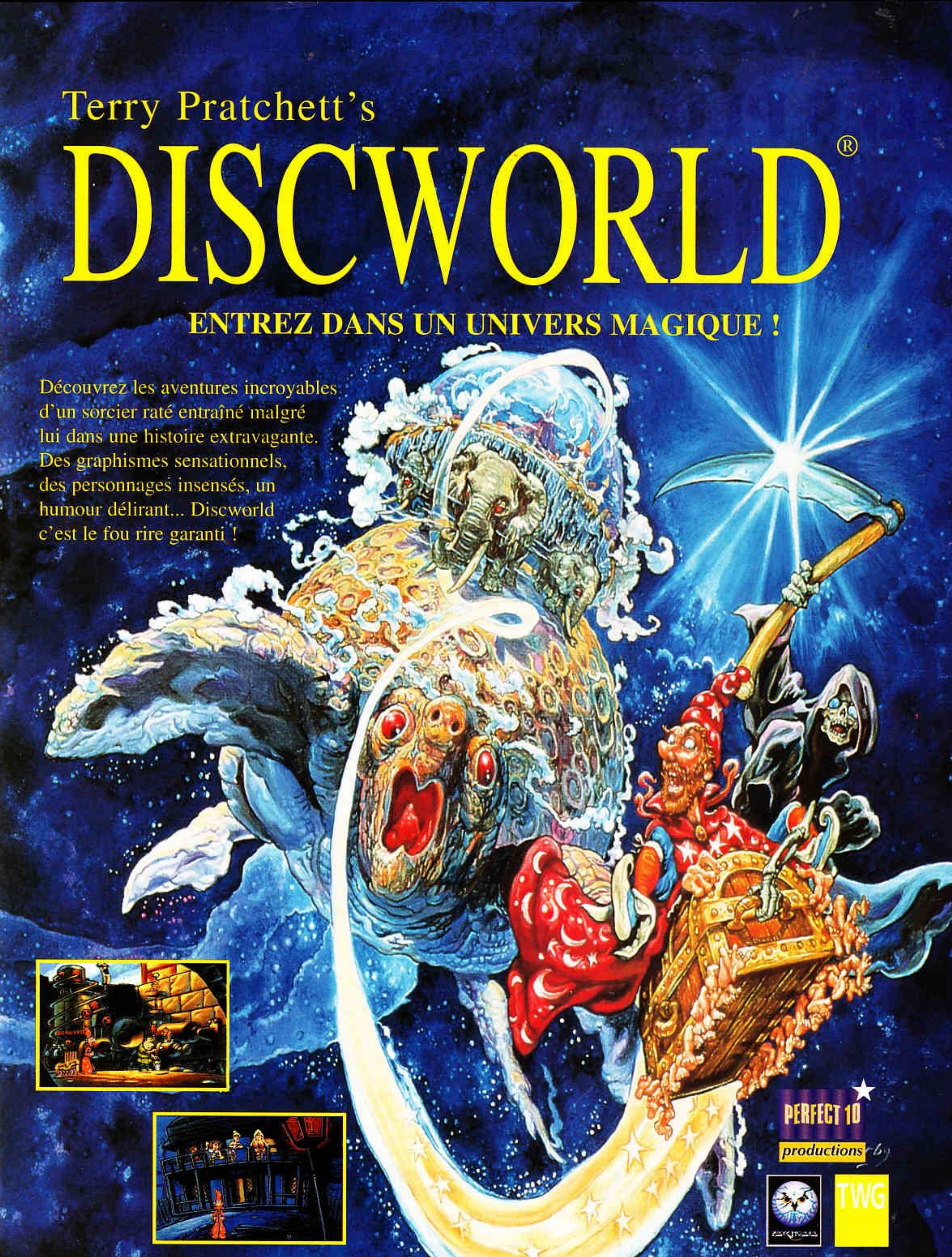
Nous voulons bien sûr parler du... PC ! Team 17, malgré de sérieux retards dans ses adaptations sur ce support, semble sur le point d'aboutir à d'excellents résultats. Que cela soit avec Superfrog ou avec Ultimate Body Blows, les démos jouables proposées sur le CD semblent promettre de bonnes réalisations. ●

SEUL SUR LA POMME

Après une adaptation réussie du premier Alone In The Dark sur Macintosh, Infogrames poursuit ses efforts grâce à un deuxième épisode encore plus fou. Tenant sur dix disquettes haute densité, voici une aventure remplie d'action qui vous plongera une fois de plus dans le monde ténébreux de H.P. Lovecraft. ●






Terry Pratchett's
DISCWORLD®
ENTREZ DANS UN UNIVERS MAGIQUE !
Découvrez les aventures incroyables d'un sorcier raté entraîné malgré lui dans une histoire extravagante. Des graphismes sensationnels, des personnages insensés, un humour délirant... Discworld c'est le fou rire garanti !
PERFECT 10 productions
TWG
UN JEU D'AVENTURE RENVERSANT DISPONIBLE SUR PC CD-ROM ET PC

LES PLUS POUR TOUS



En mars sortira un premier scénario pour Magic Carpet, avec un nouveau sort, 25 nouveaux niveaux et de nombreux graphismes genre paysages enneigés, pour satisfaire les magiciens du PC. Outre deux compilations de jeux Shareware sur CD-Rom, ce sont deux ouvrages dédiés aux jeux qui nous ont particulièrement tapés dans l'œil (moins de 100 francs chacun). Doom : Stratégies et Secrets vous dévoilera tous les secrets de Doom. Plans complets, astuces, techniques et une présentation détaillée de nombreuses extensions qui continuent à pleuvoir pour le jeu le plus célèbre de tous les temps. Sim City 2000 : Stratégies et Secrets permettra à tous de largement améliorer ses performances de maire et d'architecte, grâce à de judicieux conseils et à des astuces inédites. Des ouvrages indispensables pour devenir le maître incontesté ! ●

Revue de presse

● «Confrontés aux défis de Sony et des éditeurs de jeux sur CD-Rom, les deux constructeurs japonais de jeux vidéo (Ndlr : Sega et Nintendo) sont aujourd'hui à la tête d'une citadelle assiégée.» Challenges, décembre 94.

● Test de Rise of the Robots : «Les bons points : les graphismes sont géants. Les robots sont suffisamment redoutables et bougent avec fluidité. Les décors semblent bien aussi. Le reste : ... (Ndlr : 2 pages de texte)». La note : 5 %. Amiga Power, janvier 95.

● «Le succès d'un jeu dépend de la fascination qu'il provoque. Nos sociétés, qui se posent des problèmes éthiques liés aux manipulations génétiques, feraient bien de s'interroger aussi sur « cette drogue » cérébrale, sur la capacité de ces jeux à manipuler le mental du public.» La 4ème dimension en kiosque.
Le Nouvel Observateur, supplément multimédia au N°1568

● «Le Magazine du PC Familier». Ce n'est pas parce que nos machines sont à puces qu'elles doivent forcément être à poils... " Un concurrent pour 30 Millions d'Amis Magazine peut-être.
Mon PC Multimédia.

TIME WARNER À ORLANDO : QUE LA FÊTE COMMENCE !

Ça y est ! Après avoir été annoncée en fanfare depuis près de 2 ans, l'expérience de télévision interactive FSN (Full Service Network) a été menée par Time Warner à Orlando sur 4000 foyers tests (au lieu des 40 000 initialement prévus !). Chacun de ces foyers est équipé d'un "set-top box" (un boîtier de la taille d'une cassette vidéo VHS se connectant au poste de télévision), d'une télécommande et d'une imprimante couleur. Construit par Silicon Graphics, ce boîtier est 10 fois plus puissant qu'un 486. Via la télécommande, les gens pourront ainsi sélectionner les films parmi un catalogue présenté sous forme de menus, les voir instantanément avec différentes fonctions en temps réel : pause, accélérer, rembobiner... Des possibilités de vente à domicile seront bien sûr mises en place. Le système est opérationnel et la démonstration faite par le PDG de Time Warner - Gérard Levin - devant des journalistes plutôt sceptiques (Ndlr : sinon, ce ne sont pas des journalistes !) a été un succès. Il a pu ainsi commencer à regarder un film, puis le mettre en pause, aller faire un peu de shopping dans un centre commercial virtuel, commander un envoi par un service de livraison de colis, jouer avec un autre foyer test, puis finir de regarder son film ! Ce n'est évidemment pas demain que l'on verra ce système débarquer en France, en raison du coût excessif du boîtier et de son installation, mais en tout cas, cela marche. Time Warner a prévu d'investir tout de même entre 17 et 28 milliards de francs dans les réseaux interactifs, au cours des prochaines années. Pour Mr Levin : "les mêmes sortes de gens, qui ont autrefois considéré Galilée comme un hérétique, ridiculisé les notions d'ampoules électriques d'Edison et tourné en dérision les idées des frères Wright, s'en prennent aujourd'hui aux nouveaux outils interactifs ! ".

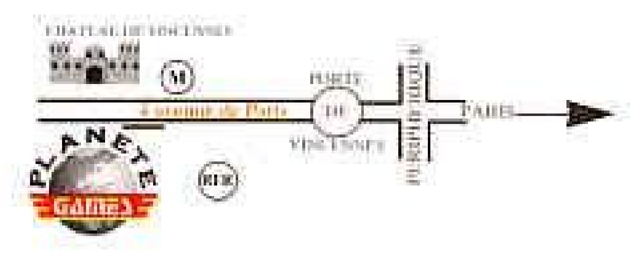
Il reste que de nombreuses autres sociétés ont déjà ou s'apprêtent à lancer des expériences de télévison interactive et de vidéo à la demande, avec la même interrogation : existe-t-il une demande potentielle suffisante ? ●

... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèves... brèv

● Microsoft lance une gigantesque campagne contre le piratage informatique. Constats d'huissiers, saisies, contrefaçons, plaintes pénales... Ça va saigner. ● Avec 510 millions de $ de bénéfices - et malgré une baisse de 16,4 % des ventes - Nintendo reste la 8ème société japonaise, alors qu'elle compte seulement 2600 employés. Une réponse éloquente aux détracteurs des jeux vidéo ! ● Silicon Graphics vient de créer sa filiale Silicon Studios, spécialisée sur les développements pour les produits interactifs et les loisirs. ● 3DO vient de finir l'année avec un cadeau empoisonné pour 50 de ses employés. Licenciement en chaîne dans la hotte du Père Fouettard !





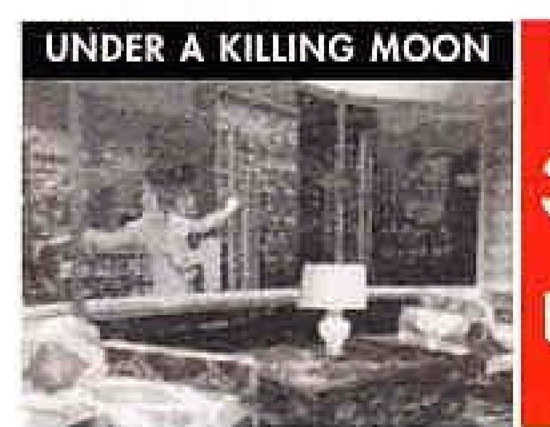


4, avenue de Paris
94300 Vincennes

Tél. : 16 (1) 43 98 39 38
Tél. : 16 (1) 43 65 02 02
Fax : 16 (1) 43 65 43 46

DU MARDI AU SAMEDI DE 9H À 19H - CB/MINITEL 3615 DIRECT-PRICE

UNDER A KILLING MOON — CD 389 FTTC

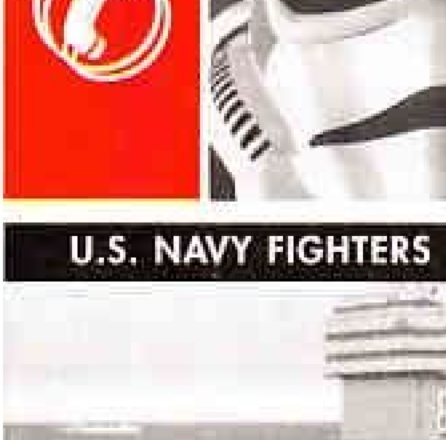


KIT MULTIMEDIA FUN RADIO — 2490 FTTC



DESCRIPTIF DU KIT :
1 CARTE 16 BITS MONO
1 PAIRE D'ENCEINTES LABTEC
7 JEUX SUR CD-ROM (OUTPOST, GABRIEL KNIGHT, POLICE QUEST, GOBLINS 3, LARRY 6, INCAS, ACES OVER EUROPE)
+ LE CADEAU PLANETE GAMES : UN JOYSTICK WARRIOR 5.

DARK FORCES — CD





THE 11TH HOUR — CD

U.S. NAVY FIGHTERS — CD 379 FTTC



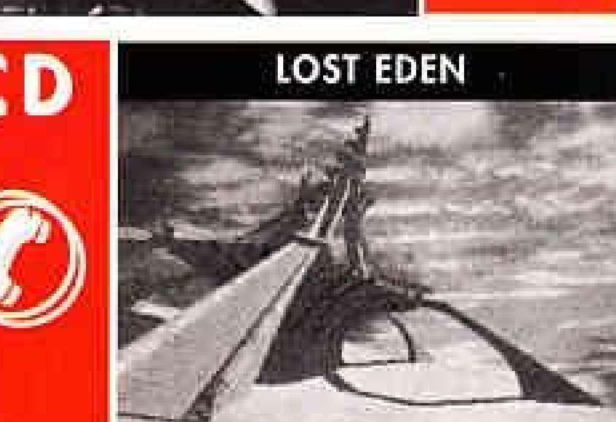
THE LAST DYNASTY — CD



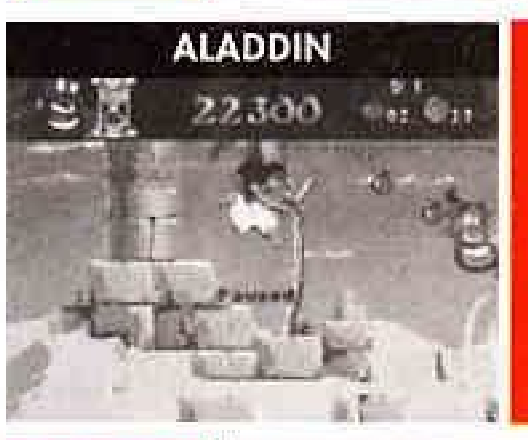
KING QUEST VII — CD 339 FTTC



LOST EDEN — CD



ALADDIN — CD



WING COMMANDER III — CD 439 FTTC

LE ROI LION — CD



EDUCATIFS ET LOISIRS

ADIbou 4/5 ans CD-Rom	399 FTTC
ADIbou 6/7 ans CD-Rom	399 FTTC
ADIbou 3 1/2 (Application)	249 FTTC
ADI CE 1- 3ème 3 1/2	279 FTTC
ANGLAIS EN 90 LECONS - TOME 1	**399 FTTC**
ANGLAIS EN 90 LECONS - TOME 2	**399 FTTC**
INSTRUMENTS DE MUSIQUE FR	550 FTTC
LES DINOSAURES FR	450 FTTC
ENCARTA 94 US	750 FTTC
CINEMANIA 94 US	450 FTTC
AUTEUR EN HERBE	390 FTTC
ARTISTE EN HERBE	390 FTTC
LE LOUVRE CD-ROM	**390 FTTC**
200 PERSONALITÉS DE LA POLITIQUE	**399 FTTC**
AUX ORIGINES DE L'HOMME CD-ROM	N.C.
ATLAS DU MONDE 4,0 VF	339 FTTC
PETER ET LES CHIFFRES	249 FTTC
LES DRÔLES DE RÊVES DE PETER	249 FTTC
PARIS CD-ROM	**249 FTTC**
NEW-YORK CD-ROM	**249 FTTC**
DELACROIX, LE «VOYAGE AU MAROC» CD-ROM	249 FTTC
KEVIN LE KANGOUROU CD	249 FTTC
OLAF L'OURS CD ROM	249 FTTC
L'ONCLE ARCHIBALD CD-ROM	299 FTTC
PC CORPS HUMAIN 3.0 CD-rom	**489 FTTC**
LES INSECTES... PETITES BÊTES CD	**459 FTTC**
LE MONDE SOUS MARIN	**459 FTTC**
AINSI VIENT LA VIE CD-ROM	359 FTTC
FERRARI «LA LEGENDE»	**269 FTTC**
KIYEKO ET LES VOLEURS DE NUIT	N.C.
WOODRUFF	N.C.

PC3"1/2

1942 PACIFIC AIR WOLF	**329 FTTC**
ACE OF THE DEEP	319 FTTC
BREAKTHRU	259 FTTC
DELTA V	279 FTTC
DOOM II	349 FTTC
F14 FLEET DEFENDER	**319 FTTC**
FLIGHT UNLIMITED	N.C.
FLIGHT SIMULATOR V	329 FTTC
GENESIA	**289 FTTC**
ISHAR III	275 FTTC
QUARANTINE	249 FTTC
SIM CITY 2000	**279 FTTC**
STAR CRUSADER	249 FTTC
SPACE SIMULATOR	**319 FTTC**
TIE FIGHTER	299 FTTC
CLUB FOOTBALL THE MANAGER	**299 FTTC**
AL QUADIM VF	299 FTTC

GAMME ACCESSOIRES

JESTICK	249 FTTC
FLIGHTSTICK PRO	479 FTTC
PRIMAX FIRESTORM	99 FTTC
PRIMAX FIRESTORM A INFRAROUGE	340 FTTC
QUICK SHOT (WARRIOR 5)	99 FTTC
WINGMAN EXTREME (LOGITECH)	**339 FTTC**
ENCEINTES TRUST 2 x 15 W	199 FTTC
ENCEINTES TRUST 2 x 25 W	239 FTTC
ENCEINTES TRUST 2 x 25 W PRO	**299 FTTC**
ENCEINTES TRUST 2 x 80 W	440 FTTC

PACK MULTIMEDIA

PACK DISCOVERY CD 16 VALUE	**1790 FTTC**
PACK GAME BLASTER 16	2620 FTTC
PACK PANASONIC+2 JEUX	1379 FTTC
PACK SONY+2 JEUX	**1279 FTTC**

CD-ROM

ACES OF THE DEEP	**339 FTTC**
ALADDIN	N.C.
ALONE IN THE DARK 2	310 FTTC
ALONE IN THE DARK III+I	**379 FTTC**
AL QADIM VF	N.C.
ARMORED FIST	300 FTTC
BATTLE ISLE II	329 FTTC
BLOODNET	339 FTTC
CYBERIA	**399 FTTC**
CYCLEMANIA	319 FTTC
CYCLONES	N.C.
COLONIZATION VF	339 FTTC
COMMANDER BLOOD	**320 FTTC**
DAWN PATROL	349 FTTC
DOOM II	390 FTTC
DRAGON'S LORE	**349 FTTC**
ECSTATICA	279 FTTC
FIFA SOCCER	289 FTTC
GABRIEL KNIGHT	279 FTTC
INFERNO	379 FTTC
ISHAR 3	299 FTTC
KYRANDIA 3	**279 FTTC**
KING QUEST VI ANTHOLOGY	299 FTTC
LEISURE LARRY VI	329 FTTC
LARRY COLLECTION CD	N.C.
LITTLE BIG ADVENTURE	**399 FTTC**
MAGIC CARPET	389 FTTC
MYST	**359 FTTC**
NOVASTRORM	279 FTTC
NASCAR	**320F TTC**
NHL HOCKEY 95	349 FTTC
PHANTASMAGORIA	N.C.
PGA 486 GOLF	349 FTTC
POLICE QUEST IV VF	329 FTTC
PRIVATER+STRIKE COMMANDER	329 FTTC
QUARANTINE	279 FTTC
REBEL ASSAULT	**339 FTTC**
RISE OF THE ROBOT	N.C.
SAM ET MAX VF	**359 FTTC**
SIM CITY ENHANDCED	399 FTTC
SIM CITY 2000	**339 FTTC**
SPACE QUEST ANTHOLOGY	299 FTTC
SUPERKARTS	N.C.
STONE KEEP	N.C.
SYSTEM SHOCK	369F TTC
SYNDICATE PLUS	309 FTTC
TFX	**379 FTTC**
THE HORDE VF	349 FTTC
THEME PARK	349 FTTC
ULTIMA VIII (VF)	369 FTTC
WING COMMANDER ARMADA	319 FTTC
X WING COLLECTOR	**339 FTTC**
LEMMING N°3	299 FTTC
GENESIA	279 FTTC
WAR CRAFT	**349 FTTC**
FALCON GOLD	329 FTTC
MASTER OF MAGIC	**319 FTTC**
VOYEUR	N.C.
NOCTROPOLIS	N.C.
HELL	**N.C.**
LANDS OF LORE II	N.C.
TRANSPORT TYCOON	N.C.
KA 50 HOKUM	**N.C.**
WORLD CUP GOLF	N.C.
SUPER SKI PRO	219 FTTC

CARTES SONORES

SOUND BLASTER 16 VALUE	690 FTTC
SOUND BLASTER AWE 32	1790 FTTC
SOUND BLASTER 16 MCD	1050 FTTC
SOUND BLASTER 16 ASP MCD	1250 FTTC
SOUND BLASTER 16 SCSI ASP	1520 FTTC
PRO SONIC 16	590 FTTC
KORG WAWE	920 FTTC
CARTE RADIO MEDIA+CASQUE	379 FTTC
ULTRA SOUND MAX	1660 FTTC
CARTE REAL MAGIC LITE	2300 FTTC

LECTEUR DE CD ROM

MITSUMI TRIPLE VITESSE	1100 FTTC
MITSUMI QUADRUPLE VITESSE	1390 FTTC
PANASONIC 562 B	970 FTTC
TEAC 4X	2190 FTTC
TOSHIBA 3,4 X	1399 FTTC
TOSHIBA 4 X	2610 FTTC

CD DE CHARME (ADULTES)

TRAVIATA	110 FTTC
BUSTING OUT	139 FTTC
HIDDEN OBSESSIONS	179 FTTC
VIBRATION 1(FILM INTE)	259 FTTC
VIBRATION 2(FILM INTE)	259 FTTC
DREAM MACHINE	369 FTTC
SEYMORE BUTTS	**369 FTTC**
VIRTUAL ESCORT	**449 FTTC**
AMERICAN GIRL 2	209 FTTC
SECRETS	179 FTTC
BIG TOWN	249 FTTC
WINNER TAKES ALL	229 FTTC
MAIN STREET USA	209 FTTC
ENDANGERED	209 FTTC
GIRL GIRL GIRL	209 FTTC
CAMP DOUBLE	210 FTTC
WACS	195 FTTC
AMERICAN GIRLS	209 FTTC
CARTOON FANTASY	99 FTTC
EXPOSE	199 FTTC
RAQUER RELEASED	229 FTTC
SEXUAL OBSESSIONS	209 FTTC
FRAT GIRL OF DOUBLE	229 FTTC
SUPER GIRL	195 FTTC
TRACY I LOVE YOU	179 FTTC

AMIGA CD 32

ALIEN BREED + TOWER ASSAULT	N.C.
BANSHEE	215 FTTC
BRIAN THE LION	189 FTTC
FURRY OF THE FURRIES	210 FTTC
ULTIMATE BODY BLOWS	210 FTTC
LITIL DIVIL	N.C.
TOP GEAR II	N.C.
UNIVERSE	N.C.
CANNON FODDER	210 FTTC
RISE OF THE ROBOTS	279 FTTC

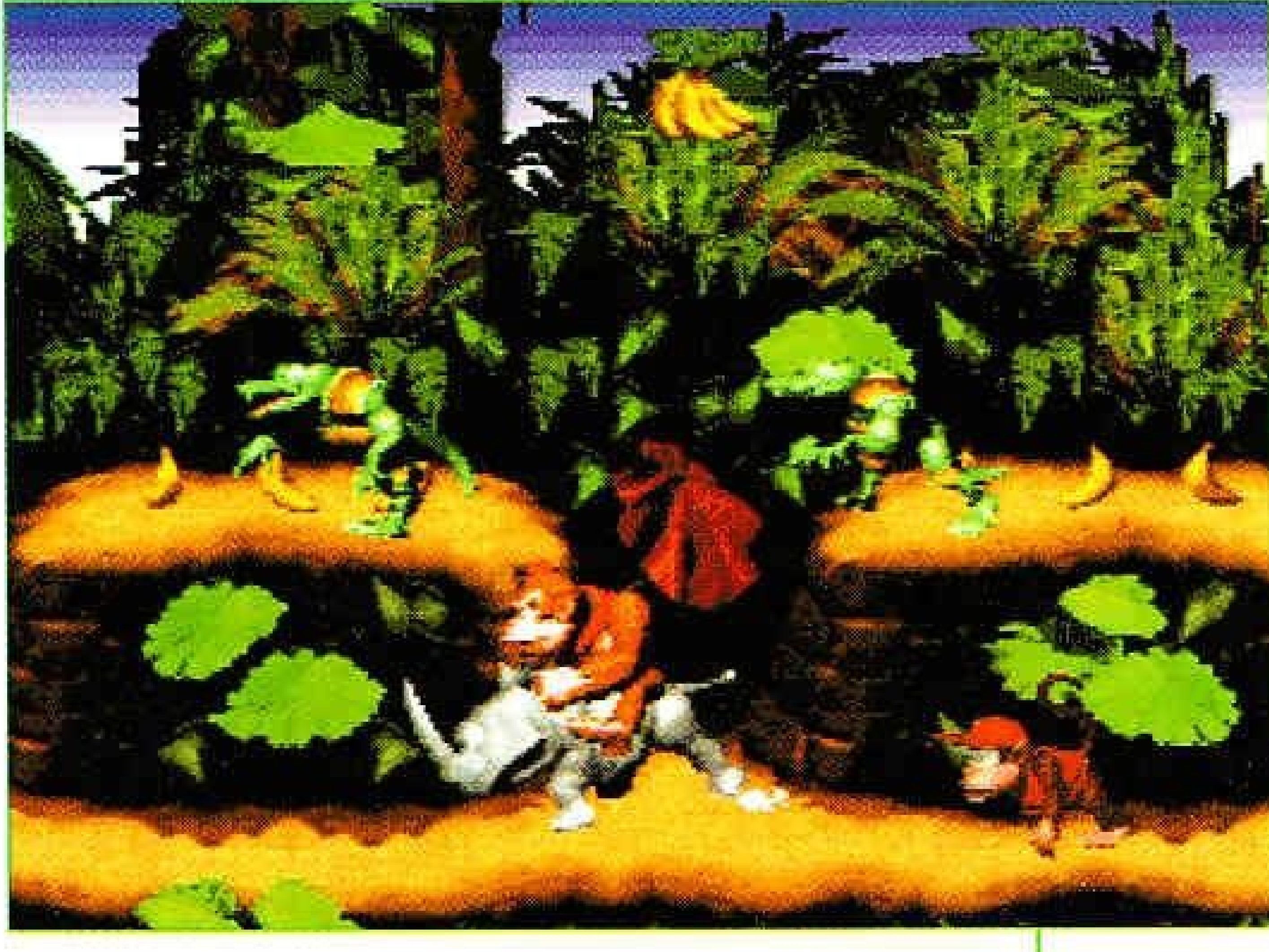
■ VENTE PAR CORRESPONDANCE ■ LIVRAISON CHRONO 48/72H COLISSIMO ■

LES RETARDATAIRES

Il était temps qu'on les montre d'un doigt accusateur, ces produits sans cesse décalés, repoussés, les SDF du jeu vidéo (Sans Date Fixe). Parmi les plus forts, citons Cryo qui était tout de même parvenu à nous faire tester Megarace trois mois avant sa sortie dans le commerce. «Mais si, il est fini à 99 %. Vous pouvez le tester, encore deux bugs de collision à éliminer et il sort. Une simple question de jours.» Pour DragonLore idem, des membres de la rédac' se sont même improvisés bookmakers pour organiser des paris sur sa date de sortie réelle ! Au final, on a dû l'acheter dans le commerce pour en faire le test ! Un coup il est fini, un coup il l'est plus : Cryo ou l'élasticité temporelle ! Ils ne sont pas les seuls malheureusement à nous faire le coup des plannings yoyifiés (terme déposé, variation sur le mot « yoyo »). Interplay possède un catalogue de retardataires bien rempli avec Dungeon Master 2 annoncé fin 93 (il était alors en EGA !), Stonekeep annoncé également fin 93 (repoussé à mars 95 soit 15 mois de retard, correct non ? ...) ou Star Trek Next Generation prévu initialement pour début 94 (maintenant mars 95). Virgin a perdu toute notion du temps avec The 11h Hour prévu pour juin 94 (avril 95 en fait). Evidence de Microïds est repoussé jusqu'à fin 95 ; il était originellement prévu pour automne 94. Mais les indétrônables restent Aquaventura de Psygnosis avec 5 ans de retard, IronLord d'Ubi qui en a pris pour 4 ans, Epic d'Ocean un indécis de 3 ans. Sans oublier... Lankhor et son Black Sect qui au moins, contrairement à la suite de Maupiti Island nommée Soukiya, est sorti (lui). ●

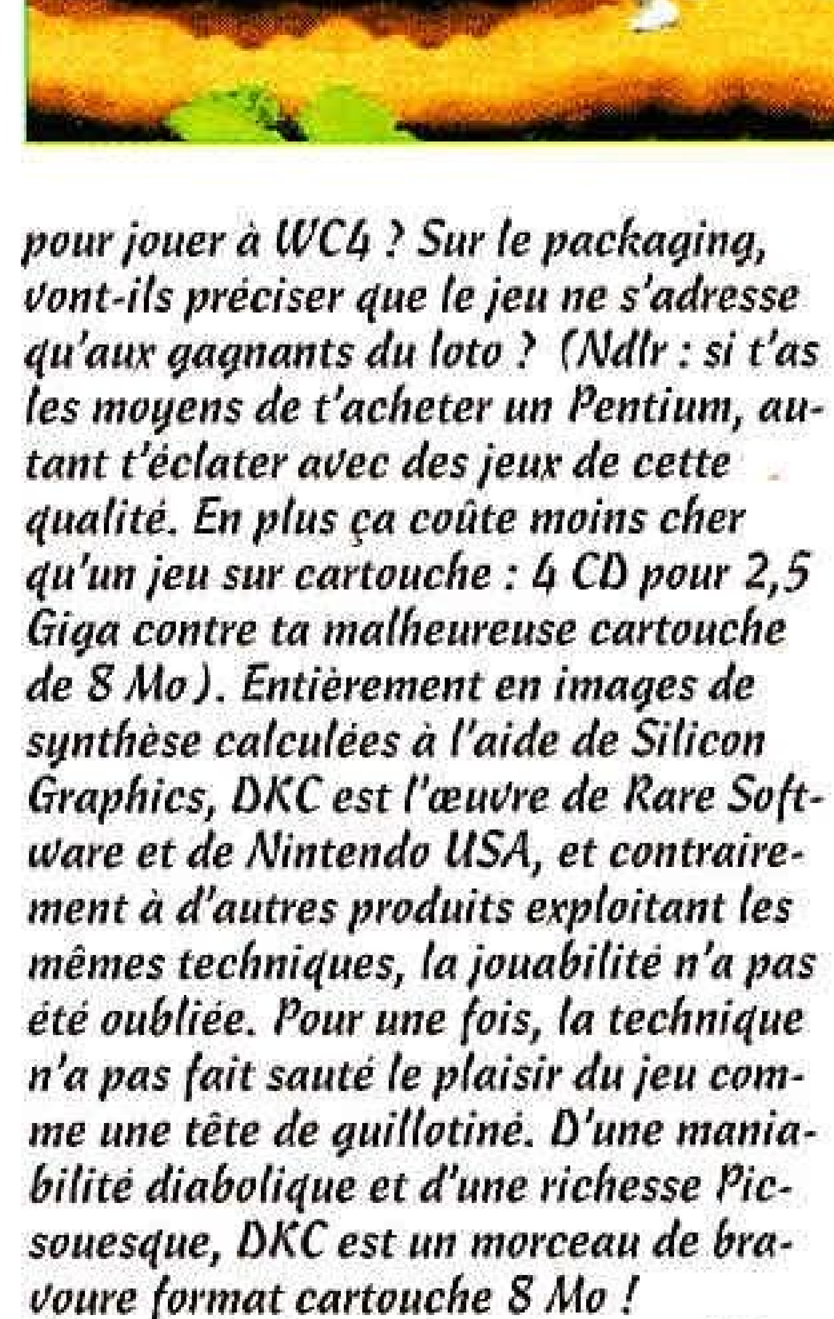
Coup de cœur

LA LEÇON DE DONKEY



Quelques mots seulement pour féliciter les auteurs de ce formidable jeu de plates-formes qui relègue tout ce qui s'était fait à ce jour dans le genre - quelque soit la machine - aux oubliettes humides des châteaux de la Loire. Ceux qui ont jeté un œil objectif à Donkey Kong Country savent que je n'exagère en rien. Plus qu'une prouesse technique, ce jeu confirme que l'on ne tire jamais totalement parti des capacités d'une machine. Sans vouloir jouer les moralisateurs revanchards, les programmeurs PC devraient en prendre de la graine. Quand certains parviennent à sortir des jeux incapables de fonctionner en pleine capacité sur un Pentium 90 (une machine à plus de 10 000 balles), on peut se poser des questions sur leurs performances et l'idée qu'ils se font du respect du joueur. Je parle bien sûr de Wing Commander 3 qui switche en VGA sur P90 lorsqu'un vaisseau commence à devenir envahissant (Ndlr : tu crois pas que tu pousses un peu ?). Quelle machine va-t-il falloir pour jouer à WC4 ? Sur le packaging, vont-ils préciser que le jeu ne s'adresse qu'aux gagnants du loto ? (Ndlr : si t'as les moyens de t'acheter un Pentium, autant t'éclater avec des jeux de cette qualité. En plus ça coûte moins cher qu'un jeu sur cartouche : 4 CD pour 2,5 Giga contre ta malheureuse cartouche de 8 Mo). Entièrement en images de synthèse calculées à l'aide de Silicon Graphics, DKC est l'œuvre de Rare Software et de Nintendo USA, et contrairement à d'autres produits exploitant les mêmes techniques, la jouabilité n'a pas été oubliée. Pour une fois, la technique n'a pas fait sauté le plaisir du jeu comme une tête de guillotiné. D'une maniabilité diabolique et d'une richesse Picsouesque, DKC est un morceau de bravoure format cartouche 8 Mo !
Réponse du berger à sa douce moitié : le jour où tu pourras jouer à WC3 sur ta Nintendo, tu nous appelles ma poule ! ●





TOUT EN CHIFFRES

- Le bénéfice de Nintendo a chuté de 35 % à 5,1 milliards de francs en 1993.
- Le bénéfice de Sega a diminué de 62 % à 1,2 milliards de francs en 1993.
- Entre février et juillet 1994, seules 334 000 consoles et 1,5 millions de cartouches ont été vendues en France (soit une baisse en valeur de 26 % et 15 % par rapport à la même période de 1993).
- Ubi Soft, Electronic Arts et Infogrames ont totalisé un chiffre d'affaires de 350 millions de francs pour l'année 1993.
- Il existe une console 3DO pour 400 consoles 16 bits en Angleterre, soit 10 000 machines qui se sont faites une place dans les foyers britishs.
- Le parc Amiga installé Outre-Manche se chiffre à 2 215 000 unités pour 20 000 jaguar, 60 000 CD-32, 10 000 3DO. Pour le PC, pas de chiffres précis si ce n'est celui du nombre de machines vendues en septembre 94 : 160 000. ●



... brèves... brèves... brèves... brèves..

● Vituality Caf est un concept de "b
couvrant les dernières nouveautés e
"salles vidéos" - quelque peu partic
nombreux. ● Formations INA. Plus d
programme des nouveautés dans le

La génération 32 bits

Les p'tites sœurs de nos micros

Quoi, des consoles ? Berk ! Vite, vite, des ciseaux pour purger mon beau Gen4 ! J'espère que vous ne faites pas partie du club des « Vade Retro NES & co », car ces deux pages consacrées aux nouvelles consoles 32 bits risquent de devenir une rubrique régulière des news.

C'est fait. La PSX a été lancée sur le marché japonais le 3 décembre 1994. Malgré un prix de 2500 Frs en sa faveur, le choc attendu Sega/Sony a tourné court et la Saturn est parvenue à s'imposer au prix de 2900 Frs. Pourquoi ? Peut-on parler de foules hypnotisées ? En quelque sorte, oui. Des centaines de milliers de fans ont répondu à l'appel, pour eux irrésistible, de Virtua Fighter. Ce jeu de combat est en effet le roi incontesté des salles d'arcade japonaises et comme n'importe quel souverain, il possède sa cour et ses fidèles. La Saturn remporte donc le premier round, mais Sony possède plus d'un atout dans ses manches. En fait, il en détient 250, soit le nombre de compagnies à avoir acquis la licence nécessaire pour développer sur la PlayStation. Et cela, c'est sans compter les éditeurs dont le constructeur a pris le contrôle comme Psygnosis, par exemple. On peut ainsi reprocher à Sony son manque d'expérience par rapport à des concurrents de la trempe de Nintendo ou Sega qui font maintenant figure d'incontournables sur le marché du jeu vidéo, mais surtout pas son manque de lucidité. La firme a su tirer parti des échecs de machines comme la Jaguar ou la 3DO (quoique pas si enterrée encore que cela) qui n'ont pas su trouver de suite à leur marché, faute de logiciels de la trempe d'un Ridge Racer ou d'un Virtua Fighter capables de déclencher chez le consommateur la pulsion d'achat. La PSX possède, à défaut d'une mascotte (qui ne saurait se faire attendre très longtemps), un slogan : « Si ce n'est pas du temps réel, ce n'est pas un jeu », qui malheureusement fait figure de contradiction avec la prochaine adaptation de Cyberwar…

Quelques remarques à propos de la console Sony et de ses paddles dont la taille est proportionnelle à celle des cordons les reliant à la machine : minuscule. Cette erreur d'appréciation vous obligera à rapprocher vos fauteuils de la télé, mais si vous êtes optimiste vous direz que vous n'en serez que davantage absorbé par le jeu. D'autant plus que l'ergonomie des paddles est parfaite (on attend un jeu de combat, Toshinden par exemple, pour porter un jugement définitif). La Saturn et la PSX possèdent aussi le bouton Reset qui faisait défaut à la 3DO. Sachez que tous les CD Sony ont et auront toujours une face noire de façon à les distinguer de vos CD-Audio ou de vos CD-Rom.

Dire qu'il va falloir attendre neuf mois pour trouver ces deux consoles à un prix abordable ! Pour vous consoler (c'est le cas de le dire), pensez à leur logithèque bien fournie au moment de leur sortie officielle aux US et en Europe : septembre 95. ■

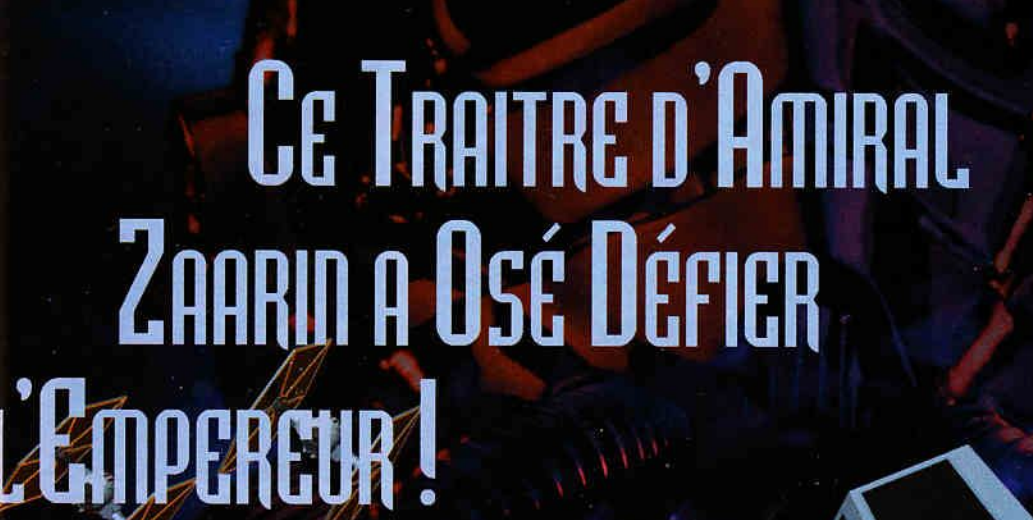


Mise en demeure

Pourquoi consacrer (qui a dit gaspiller ? ! Qu'il se dénonce et exécute 200 pompes en répétant : c'est Mario le meilleur !) deux pages aux nouvelles consoles ? Pour plusieurs raisons, d'une part parce qu'elles risquent de devenir des intervenantes importantes dans le domaine du jeu vidéo, d'autre part parce que nous tenons à vous informer et à vous préparer (ou vous immuniser) à l'explosion médiatique qui accompagnera leur sortie à la rentrée 95. Ensuite les produits, qui sortent sur ces machines fonctionnant à base de CD (si, si, obsolètes les cartouches), risquent fort de servir d'étalon de mesure aux jeux CD-Rom de nos micros. Plutôt que de dépenser 30 balles dans un canard leur étant consacré, autant lire ces deux pages d'informations « gratuites ». Et pour les passionnés du jeu vidéo en général, cet œil sur les consoles 32 bits, aussi indiscret soit-il, ne peut être qu'instructif.



DEFENDER of the EMPIRE™



DEFENDER OF THE EMPIRE :
NOUVELLE CAMPAGNE
DE TIE FIGHTER COMPRENANT
18 NOUVELLES MISSIONS !







RIDGE RACER

L'arcade à domicile, enfin !

NAMCO • Sony PlayStation

Vous connaissez tous ce classique de l'arcade qui relégua Virtua Racing aux salles d'arcade de Chambry-Les-Alouettes. Basé sur un système graphique en 3D texturée, le réalisme de ses décors, et surtout de la conduite des quatre bolides proposés au joueur, le propulsa au sommet de sa catégorie. La richesse du circuit (et oui, un seul !), avec des passages dans des tunnels riches en variation acoustique, un hélicoptère qui suit notre parcours jusqu'à frôler la piste quelques mètres devant nous, ou des véhicules traversant une autoroute sous laquelle on passe en trombe, contribue à amenuiser l'apparente faiblesse concernant la durée de vie du produit. Mais si Ridge Racer ne propose qu'un circuit, celui-ci s'agrandit au fil de vos victoires et soumet au joueur des challenges à la mesure des meilleurs avec des « extra-games » les confrontant à de nouveaux véhicules (la « Diablo » noire dont le conducteur joue avec vos nerfs en vous attendant pour mieux vous dépasser par la suite !) en sens inverse. Des astuces typiquement « arcade » augmentent encore la durée de vie du jeu. La PSX supplante l'arcade en proposant une vue extérieure en plus de la vue intérieure mais perd en finesse et en nombre de couleurs. Les bugs graphiques de Ridge Racer sont nombreux surtout avec la nouvelle vue, mais la jouabilité et la rapidité du jeu lui confère un attrait extraordinaire. Ce premier jeu PSX présage une suite incroyable (qui devrait proposer une option de jeu à plusieurs) et frappe l'imagination des joueurs émotifs qui ne pourront s'empêcher de se laisser aller à de fiévreuses anticipations !









Le mois prochain



Toshinden sur PSX, le jeu de combat en 3D texturée de Takara qui vieillit Virtua Fighter de deux siècles.

Caractéristiques techniques

Saturn Sega

- CPU : 2 Hitachi SH2, RISC 32 bits, 27 MHz, 50Mips
- Mémoire : 16Mb (mémoire de travail), 12 Mb de mémoire vidéo, 4Mb de mémoire son, 4Mb de mémoire tampon, 4Mb IPL Rom
- Graphismes : Lissage de Gouraud, texture mapping, 240 000 polygones/s, gestion des sprites, morphing, zooms et rotations des sprites par processeur spécialisé
- Résolution maximale : 2048x1024. Cinq plans superposables au plus, deux plans pour les rotations, deux plans pour les zooms, deux plans pour les fenêtres de menu
- Couleurs : 16,7 millions de couleurs affichables simultanément
- Vidéo : CD au taux de transfert de 390Ko/s et système MPEG en option pour la compression et la décompression des données
- Audio : 16 bits 68EC000, PCM 32 voix, FM 8 voix
- Coprocesseurs : Hitachi SHI, 24 bits DSP, Motorola 68000, deux processeurs VDP (Vidéo Display Processor)

PlayStation Sony

- CPU : Processeur RISC 32 bits R3000 cadencé à 32 MHz, 30 Mips
- Mémoire : 16 Mo Ram, 8 Mo Vram, 4 Mo Sram
- Graphismes : Lissage de Gouraud et mapping en temps réel, 360 000 polygones/s
- Résolution : 640x480
- Couleurs : 16,7 millions affichables simultanément
- Vidéo : CD double vitesse (300 Ko/s) et JPEG Sony intégré
- Audio : Coprocesseur Risc (32 canaux utilisant la FM et les samples)

Quelques déceptions pour un grand émerveillement



Tout n'est pas rose aux pays des 32 bits. Certains jeux, comme le Virtua Fighter de Sega sur Saturn, ne parviennent pas à convaincre réellement. Si le produit reste jouable (même très jouable selon les dires des fans), la réalisation laisse à désirer. Certaines textures au sol sont d'une laideur absolue. Mais ce défaut existait déjà en arcade, le jeu Saturn étant d'ailleurs très proche graphiquement de l'original. Seuls les décors de fond, qui en arcade scrollaient en fonction des déplacements des adversaires, saccadent maintenant sans aucune pitié pour nos yeux. La PSX n'est pas mieux lotie avec un jeu qui s'annonçait grandiose : Ultimate Parodius de Konami. Un shoot'em up complètement délirant avec des boss ayant les formes de danseuse, de geisha, de sirène et des niveaux aux animations grandioses vous obligeant à slalomer à l'intérieur de gâteaux géants. Les musiques CD grandioses et la possibilité de jouer à deux auraient dû sublimer ce jeu, s'il ne souffrait d'insupportables et d'inadmissibles ralentissements (inexistants sur la version Super Nintendo !) quand trop de sprites animent l'écran.



Les gadgets CES

Le dernier CES de Las Vegas fut l'objet de découvertes nombreuses et multiples dans le domaine du hardware et des périphériques. Jetez un coup d'œil sur ce qui vous attend pour l'année prochaine.



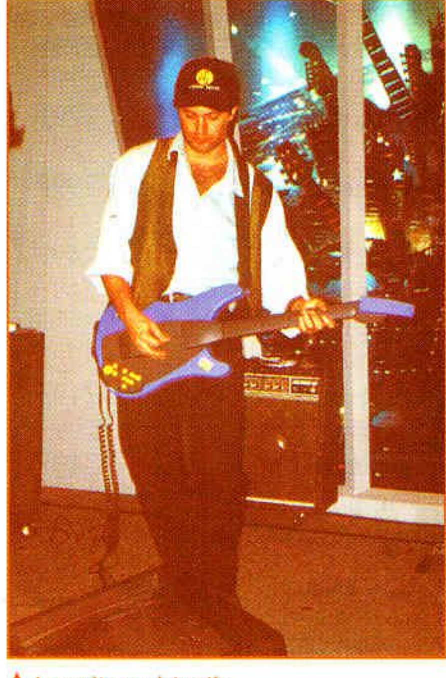
▲ Virtual I.O.



▲ Al Lowe, célèbre créateur de Larry se tapait un petit bœuf lors d'une soirée.



▲ Les systèmes de VR essayent de se donner un look très futuriste.



▲ La guitare virtuelle.



▲ Le prototype Compaq, qui s'avère un peu trop encombrant pour le moment.

▲ Même les consoles se mettaient au sport.

La réalité virtuelle semble passionner de plus en plus de monde et même Compaq y allait de son prototype de casque, développé à l'occasion de ce salon. Un peu lourd et pas très esthétique pour l'instant, il montrait, s'il en était encore besoin, la farouche volonté de ce constructeur à se lancer sur tout ce qui touche au marché ludique !
Les deux stars des précédents salons étaient de la partie, avec les casques VFX1 de Forte et Cybermaxx de Victor Maxx. La présence de cette dernière compagnie était d'ailleurs impressionnante, avec ni plus ni moins 26 personnes envoyées sur le salon et équipées de blouses Cybermaxx ! Reste à savoir que ces deux casques font un peu office de dinosaures de la V. R. et qu'ils restent un peu chers (entre 800 et 1000$).
Mais on s'est surtout attardé sur le casque de Virtual I.O., avec le système I. Glasses déjà disponible aux USA pour 800$ dans sa version PC avec système de visée !
Le nouveau venu était le système appelé 7Th Sense, un casque léger, performant et surtout très peu cher. Il sera commercialisé aux USA pour la somme de 400$, soit deux à trois fois moins cher que ses concurrents directs ! Le plus fou, c'est que techniquement, il semble nettement supérieur aux autres, même si en revanche, il ne possède pas de casque audio intégré (ce qui le rend d'ailleurs beaucoup plus léger) ! Il sera fourni avec un bundle de quatre jeux sur CD-Rom, spécialement modifié pour donner le maximum aux possesseurs du 7Th Sense ! Le casque à attendre !
Les fabricants de joysticks et de contrôles pour ordinateurs se sont montrés particulièrement créatifs. Chez Thrustmaster, on retrouvait de nouvelles manettes haut de gamme, pour les simulateurs de vol et autres produits au maniement complexe. Le XL Action Controller a, lui, été spécialement étudié pour les jeux d'action et de rôle. Les vrais innovations provenaient du Pro Play Golf System, prévu pour l'été 95. Un système qui permet de jouer au golf dans



▲ 7th Sense.





Ce mois-ci, JukeBox vous offre le dernier jeu pour PC des createurs de Doom

HERETIC®

Sur 2 disquettes HD

Les créateurs de DOOM, Id Software, nous présentent leur seconde création : HERETIC (sur deux disquettes HD). Vous vous retrouvez ici au Moyen-Age avec tout ce que cela peut comporter d'étrange et de mystérieux. Des potions vous permettent de vous envoler ou de transformer votre adversaire en ... poulet !!! Bref un scénario à vous couper le souffle. Id Software ne dément pas son titre de meilleur éditeur du moment.

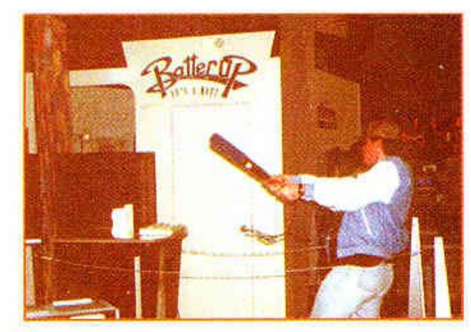
Pour recevoir gratuitement*, chez vous, par la poste, votre Shareware Heretic, sur disquettes 3"1/2, composez le :

3617 JUKEBOX



* : Uniquement le coût de la consultation du service (5,48 F.TTC/mn). Envoi en France métropolitaine uniquement. Le Shareware n'est pas un logiciel gratuit. Son auteur vous permet de l'utiliser gratuitement pour le tester. Si vous l'utilisez régulièrement, pensez à le rémunérer. Heretic est une marque d'Id Software.

POINTSOFT RC B 391 054 061



▲ Jouez au baseball dans votre chambre.


▲ Cybermaxx, pour les futurs myopes.


▲ The Glove, pour un joystick très ergonomique.

Total Control. ▶

son salon, avec de vrais clubs, après avoir installé bien sûr des filets de protection pour éviter de casser le vase de la 2ème dynastie Ming qui traîne sur votre buffet.

Idem pour cette batte de baseball virtuelle qui demande un certain espace autour de soi afin de ne rien fracasser ! Puisqu'on entre dans la période "virtuel-à-tout-va", que dites-vous de cette guitare sans corde ?

Plus classique, ce module Multi System comprend trois joysticks en un. Il peut en effet être utilisé comme un manche à balai, ou se déplier pour devenir un guidon de moto, ou encore se voir adjoindre un volant.

Continuons dans les délires avec Aura qui vous propose le woofer, attachable sur votre dos, afin de vous faire vibrer lorsque vous jouez ! Pour toujours plus de sensations audios, vous avez aussi Vivid 3D de Nureality, un système sonore qui permet de ressentir les musiques et le son de votre PC comme dans un véritable environnement.

Plusieurs joysticks VR étaient présentés. Entendez par là qu'ils n'ont pas besoin d'être posés sur une table et qu'une seule main suffit à les manier. Fini en effet, la deuxième main pour bouger le pad. Il suffit d'incliner le joystick vers la droite ou la gauche pour tourner, plusieurs boutons servant à déclencher les différentes actions mises à votre disposition par le jeu. Total Control et The Bird étaient les deux versions les plus prometteuses.

▲ Volant modulable.

Quelques prototypes intéressants étaient également présentés. Parmi ceux-là, The Glove d'Anaphase était un gant de Réalité Virtuelle. En démonstration sur Fifa 95 (3DO), il semblait pour l'instant un peu complexe à utiliser en exigeant d'amples mouvements pour dribbler ou déborder la défense adverse !

À noter aussi le passage dans la presse américaine d'une "publicité" Microsoft, s'excusant du bug du Pentium et proposant aux possesseurs mécontents de remplacer les chips défectueux par la nouvelle version du Pentium.

BoB de Microsoft était officiellement annoncé au CES pour une sortie le 31 mars 95. Il s'agit d'une application qui offre la possibilité de rendre votre PC plus sympathique, plus pratique et plus simple d'utilisation.

Comment ne pas craquer pour ces kits de personnalisation de votre PC : Flintstones, Star Trek… Enfin, dans les derniers produits du salon, on peut s'attarder sur Hellraiser et Bluestar, deux productions d'une nouvelle compagnie dans le milieu des jeux, avec deux produits superbes et originaux sur lesquels nous essayons d'ores et déjà d'en savoir plus ! ■


▲ The Bird.



▲ Personalisez un peu vos bécanes.

GALE FORCE JEUX

13, avenue St. Michel
MC 98000 Monaco
TEL: 93.50.20.92
FAX: 93.50.45.26

ATARI ST

Ancient Art of War in Skies	257
Falcon	307
Fighter Bomber	157
Ishar 2 vf	235
Ishar 3 vf	**263**
Les Voyageurs du Temps	193
Operation Stealth	187
Pirates	162
Streetfighter 2	153

AMIGA/A1200

Alien Breed A1200 Tower	N.C.
Bat II vf	307/-
Cannon Fodder 2 vf	N.C.
Civilization	227/287
Croisière pour 1 Cadavre	177/-
Darkmere	237/-
Detroit vf	**297/290**
Diggers (A1200)	-/257
Elfmania	199/-
Empire Soccer	257/-
F1 Grand Prix Microprose	159/-
Fields of Glory vf	237/237
Football Glory	N.C.
Goblins 3 vf	**217/-**
Heimdall 2 vf	234/231
International Sensible Soccer	147/-
Ishar 2 vf	263/-
Ishar 3 vf	257/-
Jurassic Park	185/195
Kind Words 3	360/-
King's Quest 6 vf	**267/-**
M1 Tank Platoon	177/-
MI Budget Famille vf	207/-
Mr Nutz	189/-
Sim Earth	264/-
Starlord vf	237/-
Syndicate vf	209/-
The Settlers	273/-
Theme Park vf	**257/257**
UFO vf - A 1200	-/237

CD32

Alfred Chicken	177
Alien Breed Special Edit/ Qwak	207
Arabian Nights	105
Bubba 'n' Stix	210
Chuck Rock	135
Chuck Rock II	215
D Generation	170
Deep Core	216
Denis le Malice	187
Disposable Hero	207
Fields of Glory vf	239
Fire Force	217
Fury of the Furries	217
Gunship 2000	215
Heimdall 2 vf	243
James Pond 2	172
Liberation	227
Mean Arenas	227
Morph	168
Overkill & Lunar Command	207
Pirates Gold	187
Ryder Cup	247
Seek and Destroy	178
Sleepwalker	216
Subwar 2050	223
Timbres de France	357

Total Carnage	202
Trolls	198
UFO	213
Whales Voyage	207
Zool	198
Zool 2	217

MAC

Sim City 2000 Scenario	147
Sim City 2000 vf	297
Theme Park vf - CD	337
Virtual Valerie CD	630

PC 3.5"

A.T.A.C.	276
Aces of the Deep vf	N.C.
Aces Over Europe vf	267
Airbus USA	258
Al Qadim vf	297
Alien Breed	N.C.
Alien Legacy	253
All New Worlds of Lemmings	257
Armored Fist mf	327
Battle Bugs	287
Battle Isle 2 vf	327
Betrayal at Krondor	281
Bridge Initiation / Windows	197
Buzz Aldrin	306
Cannon Fodder II	**217**
Chaos Engine	207
Chateau Magique Scooter vf	287
Christmas Lemmings	177
Civilization vf	287
Coeur en Danger vf	247
Colonization vf	307
Combat Classics 2	217
Croisière pour un Cadavre vf	217
D-Day: 6 juin 1994 vf	327
Dawn Patrol vf	N.C.
Day of the Tentacle vf	325
Defender of the Empire	207
Delta V	**307**
Dogfight	167
Doom 2	297
Dreamweb vf	343
Earth Siege vf	N.C.
Ecstatica vf	**347**
Evasive Action	267
Exploration Architecture Antiq	287
F-14 scénario	177
F1 Grand Prix Microprose	159
Falcon + Tornado	347
Fields of Glory vf	268
Fifa Soccer vf	253
Frappe Facile pour Windows	327
Gabriel Knight vf	**249**
Goblins 3 vf	227
Great Naval Battles 2	314
Heimdall 2 vf	267
Hokum KA50	N.C.
Inca 2 vf	254
International Tennis Open vf	257
Ishar 3 vf	247
Jordan in Flight	255
Jump	210
Kasparov's Gambit	283
Kick Off 3 - European Challeng	287
Klick and Play vf	**337**
Lands of Lore vf	333
Lode Runner / Windows vf	263
Lords of Power	323
Lucas Arts Heroes vf	**337**
MI Maths CP	207
MI Pack Educ 4	257
MS Space Simulator vf	**377**
Might and Magic 5 vf	267
Mon Premier Atlas vf	277
NFL Pro League Football	247
Nathan Anglais 3ou4ou5ou6 vf	249
Nathan Français/Maths 3 ou 4	349
Nathan Français/Maths 5 ou 6	349
Nathan Français/Maths CE1ou2	349
Nathan Français/Maths CM1ou2	349
Nathan Français/Maths CP	349
Nathan Français/Maths GS Mat	349
Negociator vf	357
OM Super Football vf	**207**
One Must Fall	N.C.
Oscar	214
Outpost vf	283
Overlord vf	277
PC Astrologie vf	490
PC Auto vf	490
PC Bébé vf	349
PC Chimie vf	490
PC Corps Humain v3.0 vf	549
PC Espace vf	590
PC Globe Maps'n Facts vf	590
PC Globe v5.08 vf	349
PC Ordinateur vf	490
PC Sport Nathan vf	490
PC Univers vf	490
Pacific Strike	317
Pacific Strike Speech	147
Pinball Windows	257
Pirates Gold vf	167
Police Quest 4 - vf	270
Powerdrive	237
Prehistorik 2, 5,25"	167
Prince of Persia 2	227
Pro Tennis Tour	125
Project X	287
Quarantine vf	297
Rallye vf	177
Ravenloft vf	299
Rise of the Robots VGA vf	337
Robinson's Requiem vf	**279**
Robocop 3 3D	197
Sam & Max Hit the Road	297
Sam & Max Hit the Road vf	307
Sauve la Vie vf	247
Secret Monkey Island 2	296
Sim City 2000 vf	**237**
Sim City 2000 vf Scenario	137
Soft Karakoe disk - 1990's	160
Soft Karakoe pour Windows vf	317
Spear of Destiny	177
Star Wars Screen Saver	217
Starlord vf	285
Syndicate vf	267
System Shock vf	**295**
TFX	310
Terminator Rampage	199
The Lion King vf	N.C.
The Patrician vf	238
The Settlers vf	**327**
Theme Park vf	317
Tie Fighter	307
Transport Tycoon vf	307
UFO vf	277
Ultima 8 vf: Pagan	333
Ultima 8: Speech pack vf	149
Universe vf	267
Veil of Darkness vf	237
Vista Pro vf	340
Wacky Wheels	N.C.
Warcraft mf	343
Winter Olympics	222
World Cup USA 94	**225**
X-Wing	314
Zeppelin mf	295

PC CDROM

7th Guest / Dune	367
Aces of the Deep vf - CD	**307**
Al Qadim - CD	297
Al Qadim vf - CD	287
Alien Breed - CD	N.C.
All New World of Lemmings	287
Alone in the Dark 2 + 1 vf	357
Alone in the Dark 3 + 1 vf	**357**
Armaeth vf - CD	217
Armored Fist mf - CD	347
Atlas du Monde vf CD	393
Beneath a Steel Sky vf	**347**
Big Bang aux Dinosaures vf - C	283
Castles 2 - CD	297
Central Intelligence - CD	297
Chess Master 4000 Turbo - CD	287
Civilisation & Railroad Tycoon	207
Colonization vf - CD	**317**
Commanche + mission 1 & 2	349
Commander Blood vf	**327**
Coupe du Monde, Encycl vf	317
Creature Shock vf - CD	**337**
Cyberia - CD	377
Cyclemania - CD	273
D-Day: 6 juin 1944 vf - CD	327
Dark Forces - CD	N.C.
Dawn Patrol vf - CD	**337**
Day of the Tentacle vf - CD	323
Death Gate - CD	N.C.
Desert Strike - CD	197
Diggers - CD	253
DiscWorld - CD	N.C.
Doom 2 - CD	387
Dragon Lore vf - CD	**347**
Dreamweb vf - CD	337
Earth Siege - CD	N.C.
Ecstatica mf - CD	287
F-14 Gold mf - CD	297
F1 Grand Prix Microprose - CD	183
Falcon Gold mf - CD	**327**
Fifa Soccer vf - CD	273
Genesia vf - CD	**257**
Great Naval Battles II - CD	297
Heimdall 2 vf - CD	307
Hell vf - CD	N.C.
Images d'Afrique - CD	187
Images d'USA - CD	187
Images du Carnaval Venise CD	187
Inca 2 vf - CD	297
Inferno vf - CD	**387**
Insectes, Autres Pet. Bêtes	**397**
International TennisOpen vf-CD	367
Iron Helix vf - CD	260
King's Quest VII vf - CD	**337**
Klick & Play vf - CD	353
Koshan Conspiracy vf - CD	217
Kyrandia 2 vf - CD	337
Kyrandia 3 vf - CD	**257**
Little Big Adventure vf	**383**
Lost in Time 1 + 2 vf - CD	347
Love Symbol Interactive - CD	417
Lucas Arts Heroes vf - CD	337
Magic Carpet mf - CD	**370**
Man Enough - CD	347
Master of Magic - CD	N.C.
Media Clips vf - CD	207
Media Screen Saver - CD	207
Media Tools - CD	207
Megarace vf - CD	197
Mic Mac à Champignac vf - CD	277
Mon Théâtre Magique vf - CD	323
Monde sous Marin vf	**397**
Monty Python - CD	357
Multimedia pour Tous vf - CD	207
Myst CD	387
Nascar Racing - CD	287
Nord et Sud vf - CD	357
Novastorm mf - CD	307
Oncle Archibald vf - CD	277
Outpost vf - CD	295
PC Corps Humain 3D vf - CD	427
PGA Tour Golf 486 - CD	323
Pinball Dreams Deluxe - CD	247
Powerdrive - CD	237
Privateer/Strike Commander- CD	332
Quarantine vf - CD	**307**
Rallye vf - CD	**197**
Ray Tracing vf - CD	189
Rebel Assault - CD	327
Rebel Assault vf - CD	393
Return to Ringworld vf - CD	377
Reunion vf - CD	317
Rise of the Robots - CD	327
Robinson's Requiem vf	**287**
Sam and Max vf - CD	**335**
Shadow of the Comet vf - CD	333
Sim City 2000 vf - CD	**317**
Simon the Sorcerer vf	**337**
Space Hulk vf - CD	323
Space Quest 1 - 5 - CD	317
Star Crusader Data vf - CD	199
Star Crusader vf - CD	**327**
Starlord vf CD	296
Stock Images - CD	177
Stonekeep vf - CD	N.C.
Subwar 2050 vf - CD	283
Super Ski Pro - CD	N.C.
Syndicate vf	382
System Shock vf - CD	**367**
TFX - CD	350
The Horde vf - CD	**287**
Theme Park vf - CD	347
Titan's Legacy - CD	**217**
Tornado - CD	387
Transport Tycoon vf - CD	**322**
UFO vf - CD	249
Ultima 8 vf: Pagan CD	405
Under a Killing Moon vf	**367**
US Navy Fighters vf -CD	N.C.
Vista Pro vf - CD	427
Voyeur - CD	343
Warcraft mf - CD	343
Who Shot Johnny Rock? - CD	359
Wing Armada - CD	295
Wing Commander 1 & 2 - CD	289
Wing Commander 3 vf	**427**
Woodruff - CD	N.C.
World Cup Golf vf - CD	307
World Cup USA 94 - CD	235
X-Wing Collector - CD	**327**
Zeppelin - CD	297

PC Multimedia

CDROM dbl + ImagePals	1399
CDROM dbl +Dragon Lore +Armored Fist	1390
CDROM Puissance 16	**1990**

PC VideoBlaster

VideoBlaster FS 200	2500
VideoBlaster RT 300	3150

PC SoundBlaster

Korg Wave	899
SB 2 deluxe	497
SB Pro value	599
SB 16 value	**750**
SoundBlaster AWE 32	**1850**
Stereo Speaker	230

Prix modifiables sans preavis.

En Français?

Tous nos produits sont spécifiquement destinés pour le marché français. S'ils ne sont pas entièrement en français ils ont alors soit le manuel ou la notice en français. Nous ne vendons pas de versions étrangères à petits prix.

NOUS APPELER POUR NOTRE CATALOGUE.

GALE FORCE JEUX
13, avenue St. Michel, MC98000 MONACO
Tel: 93.50.20.92 Fax: 93.50.45.26

TITRES	ORDINATEUR	QTE	PRIX	MONTANT
		(Fev95)	Port	30
			Total	

Nom: ....
Prenom: ....
Adresse: ....
Ville: ....
Code Postal: ....
Telephone: ....

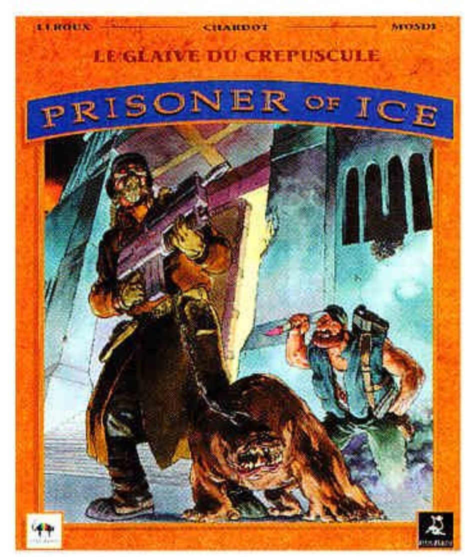
Reglement: Cheque/Mandat/Carte Visa
Numero Visa: ....
Date Expir.: ....
Signature Obligatoire:

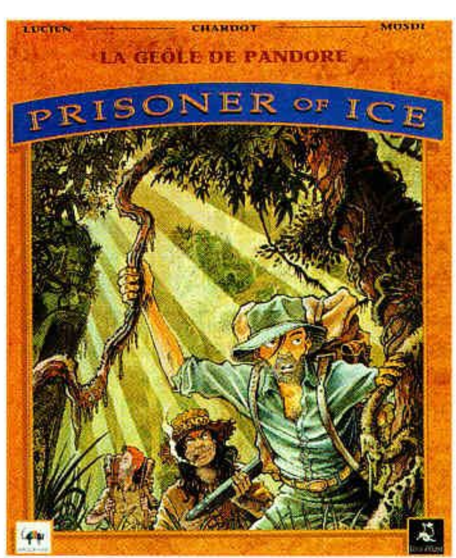
Tous les prix sont TTC. Port: colissimo 30Fr par commande.)

ALONE IN THE DAR

Les jeux vidéo se mette

FREDDY EMM CHARDOT MOSDI
LA CITÉ DES ABÎMES
PRISONER OF ICE







Si vous connaissiez Alone In The Dark en vidéo, vous pouvez désormais vous régaler de la bande dessinée. Vous aurez également la joie de connaître les trois albums de Prisoner Of Ice avant la sortie du jeu prévue fin février (dont nous vous avions parlé dans le numéro d'octobre). Ces œuvres sont un véritable atout puisque vous y retrouverez certaines scènes du jeu qui vous donneront quelques indications plus que bienvenues…

En un album, Alone In The Dark reprend le personnage du détective Edward Carnby. Le privé du passé est confronté à la ville fantôme d'Alone In The Dark 3. Pour retrouver Emily Hartwood (rencontrée dans le premier Alone), il débarque à Slaughter Gulch, Nevada. Depuis la Ruée vers l'Or, plus personne n'habite ici. Seule une équipe de cinéma s'est aventurée sur les lieux, pour repartir aussitôt avec la peur au ventre. Qu'y a-t-il de si monstrueux à Slaughter Gulch pour que personne n'ose se souvenir d'y être allé ? Carnby découvre rapidement que la ville est peuplée de morts vivants terrifiants, venus du siècle dernier et prêts à tuer quiconque osant s'approcher…

En quarante-huit planches, le dessinateur Suerte et le scénariste Carnby réussissent à recréer l'atmosphère maléfique de Howard Phillips Lovecraft. Bien sûr, l'histoire de la bande dessinée est moins com-





Les BD et, et, et... le jeu !

1937, un submersible britannique, le HMS Vict ria, fend la glace pour rejoindre le Pôle Sud et r cupérer deux explorateurs tenus prisonniers p les nazis... Ils ne trouveront qu'un homme, le r gard fou, traînant derrière lui une caisse lui insp rant visiblement une vive appréhension. L'hom me et la caisse sont recueillis.

Vous êtes Ryan, un explorateur américain, do la curiosité, comme celle de l'équipage, est titill par la caisse suspecte et monstrueuse.

Tout comme les BD, le scénario du prochain je d'aventure Infogrames s'inspire des Montagne Hallucinées de Lovecraft.

K & PRISONER OF ICE

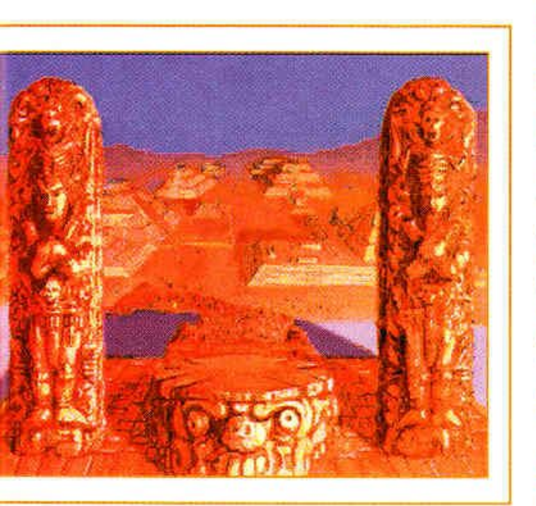
t en quatre pour la bande dessinée !

plète que celle du jeu, mais l'univers reste le même. Le graphisme est simple, efficace et l'histoire angoissante à souhait. Vous l'avez compris, une fois la lecture entamée, il est impossible de s'en détacher. En revanche, les trois albums de Prisoner Of Ice sont plus complexes (voir l'interview du scénariste Mosdi). Les personnages des histoires naviguent, en effet, d'une époque à l'autre. La Cité des Abîmes (certainement le moins réussi des trois) s'inspire d'une nouvelle de Lovecraft : Les Montagnes Hallucinées, écrite en 1931. Elle raconte les expéditions norvégiennes et anglaises dans l'Antarctique en 1937. Entre nazisme et monstres venus de la nuit des temps, ces hommes vivent un véritable cauchemar. Cet album est inspiré du jeu Prisoner Of Ice alors que les deux autres se rapprochent de Shadow Of The Comet. Que ce soit à Londres avec Le Glaive Du Crépuscule ou à Buenos Aires avec La Geôle De Pandore, on y retrouve toujours les « anciens » de Shadow Of The Comet venus envahir la terre. Sacrifices humains et sorcelleries sont leurs armes pour réussir à passer la porte du temps…

Outre les histoires, le graphisme est également plus complexe et surtout plus violent. Le sang gicle, les monstres sont réellement effrayants et les personnages plus attachants, car ils sont plus vulnérables. Alone In The Dark et Prisoner Of Ice sont des albums à conserver précieusement. Si Prisoner Of Ice ne donne que des indications permettant de comprendre le jeu, l'album d'Alone In The Dark donne carrément des solutions ! À vous de jouer…

Alone In The Dark (Suerte-Chardot-Carnby), Prisoner Of Ice : La Cité Des Abîmes (Freddy Emm-Chardot-Mosdi), Le Glaive Du Crépuscule (Leroux-Chardot-Mosdi) et La Geôle De Pandore (Lucien-Chardot-Mosdi). Le tout chez Vent d'Ouest. ■

A. -K. D.





THOMAS MOSDI : DU JEU DE RÔLE À LA BD

Thomas Mosdi est le scénariste des trois albums : Prisoner Of Ice. D'abord auteur de jeu de rôle, il s'est tourné vers la bande dessinée avec l'Île Des Morts, illustrée par Guillaume Sorel. L'année 95 sera la sienne car il foisonne de projets. Outre l'adaptation d'une nouvelle bande dessinée - Tiger's Strack - tirée d'un jeu dont la sortie est prévue fin 95 chez Infogrames, il prépare le scénario du cinquième et dernier album de l'Île Des Morts (chez Vent d'Ouest) et le deuxième tome de Xoco illustré par Olivier Ledroit (Chroniques De La Lune Noire). Il travaille également sur un recueil de nouvelles - Mort À Outrance - avec son inséparable acolyte Guillaume Sorel.

Génération 4 : Vous avez rédigé les scénarios des trois albums de la série Prisoner Of Ice, comment s'est articulé votre travail ?

Thomas Mosdi : C'était une aventure tout à fait passionnante. Bien plus qu'écrire une histoire, j'ai travaillé sur un univers. Je me suis inspiré du scénario du jeu réalisé par Hubert Chardot qui a fait un travail important, mais dont une petite partie subsiste dans Prisoner Of Ice. J'ai donc mis en valeur ce qui n'apparaît pas dans le jeu. J'ai également puisé, comme le jeu, dans la nouvelle de Lovecraft Les Montagnes Hallucinées pour l'album La Cité Des Abîmes. La vidéo et les trois bandes dessinées sont comme les quatre facettes d'un même univers. Cela a donné des scénarios très indépendants mais qui restent toujours en relation.

Gen 4 : Aviez-vous des impératifs pour que la bande dessinée corresponde au jeu ?

T. M. : L'objectif à atteindre était le suivant : que le jeu et les bandes dessinées forment un tout de manière à apporter plus de facilité au joueur. Sur les trois albums, je me suis servi des images lorsqu'elles existaient. Le joueur reconnaîtra, au travers de la bande dessinée, des lieux similaires. Alone In The Dark est une adaptation et l'album donne certaines solutions. En revanche, Prisoner Of Ice n'offre que des indications quant à l'histoire générale et aux personnages.

Gen 4 : Quelle est la part de votre imaginaire dans ces albums ?

T. M. : Elle est variable selon les albums. Le Glaive Du Crépuscule est celui qui s'approche le plus de ce qui a été fait pour le jeu. La Cité Des Abîmes se situe juste avant que ne commence le jeu. La Geôle De Pandore, quant à lui, est le plus personnel.

Gen 4 : Prisoner Of Ice est votre première adaptation ?

T. M. : Oui, mais je ne parlerai pas d'adaptation. Les histoires sont inspirées du jeu. Je poursuis cette expérience sur un nouveau projet en collaboration avec Infogrames et Vent d'Ouest. C'est un jeu qui s'appelle Tiger's Strack écrit par Christian Nabais que j'adapterai en deux albums. Sortie prévue vers la fin 1995.

Gen 4 : Aimez-vous jouer ?

T. M. : Oui bien sûr, j'adore cela. Au départ, je suis auteur de jeu de rôle sur table. Puis, je me suis intéressé à la bande dessinée, pour finir par les jeux vidéo en tant que joueur et maintenant scénariste. C'est une passion ! ■

HIGHLANDER III



TÉLEX

Attendez-vous à voir

Toute l'équipe D'un Poisson Nommé Wanda - John Cleese, Jamie Lee Curtis, Kevin Kline et Michael Palin - se reforme pour une nouvelle comédie. Selon John Cleese, ce nouveau film ne sera pas une suite d'Un Poisson Nommé Wanda mais restera de la même veine. Le tournage débutera au printemps 1995 et sortira en 1996.

Ne ratez pas l'occasion d'aller au cinéma

Parisiens et non Parisiens de passage dans la capitale du 8 au 14 février 1995, allez au cinéma entre 17 heures et 19 heures. Pendant une semaine, la Mairie de Paris organise son « désormais habituel 18 heures-18 francs... » dans toutes les salles parisiennes participant à l'opération. Incontournable.

« J'ai décidé de faire Highlander I car j'aimais ce concept de l'immortalité, le concept romantique d'un personnage à travers un film d'action. » C'est par ces mots que Christophe Lambert définit le début de son épopée Highlander. Épopée dans la vie comme à l'écran. Car si Connor MacLeod vit des aventures extraordinaires en traversant les siècles du fait de son immortalité, le Christophe Lambert qui incarne le personnage en a vécu d'au moins aussi tumultueuses. Les trois volets d'Highlander sont, en effet, loin de faire l'unanimité. Et pour cause : le premier avec Sean Connery était intéressant et nouveau. Cette histoire du clan MacLeod touché par une malédiction qui rend immortelle sa progéniture au fin fond des Highlands en Écosse avait de quoi donner des frissons au spectateur. Aventures et actions étaient au rendez-vous. L'ex-Tarzan en parle d'ailleurs avec nostalgie : « Cela a été très agréable de jouer avec Sean Connery... une aisance, un plaisir, une facilité. » C'est avec le deuxième volet d'Highlander que tout se gâte. Dès la lecture du scénario, Christophe Lambert le rejette en bloc. « Au lieu d'Highlander II, si on l'avait appelé *Invasion de la planète Mars* par exemple, j'aurais approuvé. Il faut savoir qu'à Hollywood, quand on tourne une grosse machine, on signe le I et le II simultanément. Je n'avais rien à dire car je n'avais pas l'approbation du script : les gens disaient que le II était décevant, ils n'imaginaient pas que moi aussi j'étais déçu. » Effectivement, Highlander II est très décevant et ennuyeux. Il ne correspond en rien au premier volet. En revanche, Highlander III est la suite logique du I. MacLeod est toujours immortel et cherche toujours des réponses à ses questions. À la mort de Ramirez (Sean Connery), il a parcouru le monde pour s'arrêter au Mont Niri - en plein Japon médiéval - dans la grotte du sorcier Nakano. Là, il poursuit sa formation auprès de ce dernier, successeur spirituel de Ramirez. Mais Kane (l'impressionnant Mario Van Peebles), un immortel du mal, va chercher à le tuer. Nakano réussit à faire s'écrouler le Mont Niri, enfermant ainsi Kane et ses sbires pour l'éternité. Retour à notre époque : une équipe d'archéologues délivre malencontreusement Kane. Pour MacLeod, c'est le début d'une sanglante bataille pour faire triompher le bien.

Bien sûr Highlander III est la suite logique du premier volet, mais la magie n'opère pas ! Le film est jalonné de ces énervants flashes-backs remémorant l'époque heureuse où MacLeod a rencontré la femme qu'il a toujours aimée : Sarah, qui n'est autre que la responsable des archéologues... Ces retours au passé surviennent la plupart du temps comme un cheveu sur la soupe et on devine que le réalisateur - Andy Morahan, un pro du vidéo clip (Guns N'Roses, Madonna, etc.) - est plus à l'aise dans les scènes d'action que dans ces scènes mièvres. Pourtant Christophe Lambert les défend : « C'est une bonne idée d'être revenu au côté romantique du personnage, aux transitions passé-présent, à la double histoire d'amour : une dans le passée, une dans le présent... ». Malheureusement, nous, pauvres spectateurs, nous ne comprenons pas très bien en quoi l'idée est bonne. Heureusement, Highlander III est bourré de bagarres, d'effets spéciaux et de têtes qui tombent : ceux qui aiment s'en régaleront. ■

A. -K. D.



HIGHLANDER III
Sortie le 18 janvier
Réalisateur : Andy Morahan.
Avec : Christophe Lambert, Mario Van Peebles...

Compatible Sound Blaster™ ne veut pas dire authentique...

Sound BLASTER™	Les prétendus* compatibles Sound Blaster
Le prix Creative Labs offre des produits de pointe à des prix toujours compétitifs.	**Le prix** Ce n'est pas cher, mais à quel prix ?!
La qualité Plus de 5 millions de cartes vendues dans le monde en sont la preuve.	**La qualité** On peut s'attendre à tout !
La fiabilité Toutes les cartes sont fabriquées dans les usines Creative Labs suivant les normes les plus strictes du marché.	**La fiabilité** A vérifier...
L'authenticité Creative Labs est l'unique concepteur du standard ouvert Sound Blaster devenu référence mondiale.	**L'authenticité** ... d'une copie.
Le service technique Les conseillers Creative Labs assurent le suivi technique au niveau du choix, de l'installation et de l'utilisation. Appelez-nous (1) 39 20 04 21.	**Le service technique** Un conseil : cherchez à les contacter avant d'acheter.
La compatibilité Comment pourrait-on ne pas être compatible avec soi-même ?!	**La compatibilité** Presque uniquement en mode 8 bits. Dommage lorsque l'on sait que la future version de Windows™ intégrera, en standard, la réelle compatibilité Sound Blaster 16.
La documentation et les logiciels Clairs, concis, efficaces.	**La documentation et les logiciels** Rarement en français, souvent en anglais, parfois même... en chinois !
La recherche et développement Le standard Sound Blaster évolue constamment, garantissant sa pérennité.	**La recherche et développement** Le défi : demandez-leur l'équivalent de notre Sound Blaster AWE 32 !

Méfiez-vous des contrefaçons !

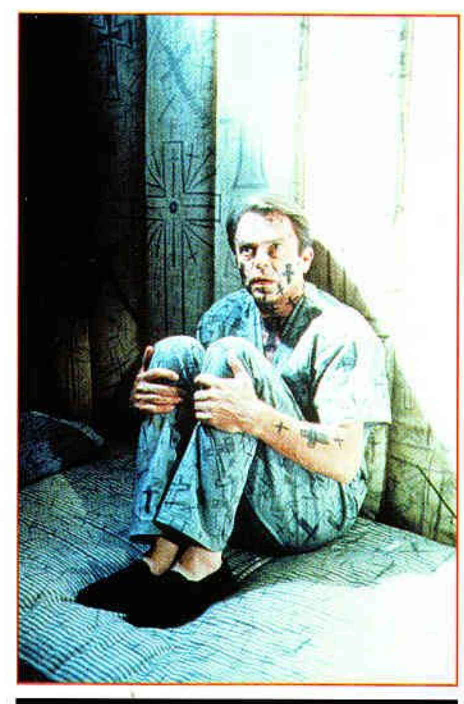


Label officiel pour compatibilité 100% Sound Blaster 16







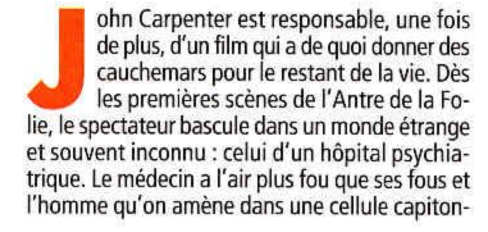


John Carpenter est responsable, une fois de plus, d'un film qui a de quoi donner des cauchemars pour le restant de la vie. Dès les premières scènes de l'Antre de la Folie, le spectateur bascule dans un monde étrange et souvent inconnu : celui d'un hôpital psychiatrique. Le médecin a l'air plus fou que ses fous et l'homme qu'on amène dans une cellule capitonnée a l'air aussi sain d'esprit que vous et moi. Cet être qui clame son innocence est John Trent (Sam Neil), un détective agissant pour des compagnies d'assurance. Sa terrifiante histoire... il va la raconter à un homme venu statuer sur son cas. Trent est engagé pour retrouver Sutter Cane (Jurgen Prochnow), l'auteur d'épouvante le plus populaire du moment. En quelques romans, Sutter est devenu une véritable idole pour ses lecteurs et un prophète démoniaque pour d'autres. L'Antre de la Folie, son dernier roman, est annoncé comme l'œuvre ultime du Maître de la Terreur. Mais, Sutter a disparu depuis deux mois et les éditions Arcane n'ont pas reçu les derniers chapitres. Seul son agent était en contact avec Sutter, mais il est mort... de folie. Trent doit retrouver Sutter et vite, car l'attente du dernier roman provoque des émeutes dans les librairies. Certains fans vont même jusqu'à tuer... Accompagné de Linda Sytles (Julie Carmen), l'éditrice de Sutter Cane, John Trent part à la recherche de cet étrange écrivain. L'enquête les mène dans une charmante petite bourgade tout droit sortie d'un roman et propre comme un sou neuf. Trop peut-être... car elle n'est mentionnée sur aucune carte ! Trent vient de basculer dans une sorte de quatrième dimension, celle de l'Antre de la Folie.

L'ANTRE DE LA FOLIE
Sortie le 8 février
Réalisateur : John Carpenter.
Avec : Sam Neil, Julie Carmen, Jurgen Prochnow, Charlton Heston...

L'ANTRE DE LA FOLIE





Après un petit détour du côté du film fantastique tendre et romantique avec Les Aventures d'un Homme Invisible, John Carpenter renoue avec le fantastique pur et dur. L'Antre de la Folie est véritablement effrayant parce qu'il repousse les limites de la réalité. À travers le sceptique Trent, Carpenter joue avec notre réalité qui est démontée pièce par pièce, dans une logique inéluctable, et le spectateur perd pied avec lui. Dans ce domaine, Carpenter a réussi son film. En revanche, il dément la rumeur qui circulait dès le premier jour du tournage : « L'Antre de la Folie serait le 2001 du film fantastique... ». Le suspens omniprésent fait sursauter plus d'une fois et contient de superbes effets spéciaux (notamment pour les visages des monstres) mais il n'apporte rien de particulièrement nouveau au cinéma fantastique. Mais, c'est du John Carpenter et c'est bien ! ■

A. -K. D.

>>>>>> PRIX EN BAISSE <<<<<<
>>SUR TOUT LE CATALOGUE<<
POUR TOUTE FACTURATION SUPERIEURE A 300 F (PORT NON INCLUS) UN TAPIS SOURIS OU UNE DISQUETTE DEMO OFFERT(E)
POUR TOUTE FACTURATION SUPERIEURE A 600 F (PORT NON INCLUS) UN TAPIS SOURIS + UN JEU SURPRISE OFFERTS

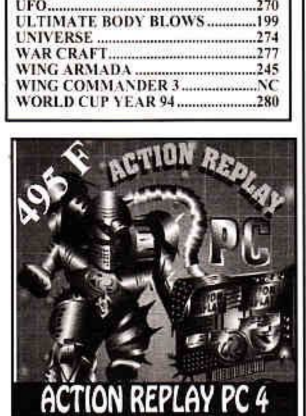
JESSICO

CD ROM

360 COMPILATION	150
688 SUB ATT.+C. YEAGGER VO	199
ACES OF DEEP	320
AEGIS VO	275
ALIEN OLYMPICS	231
AL QUADIM VF	304
ALONE IN THE DARK 3	360
ARMOURED FIST	309
BATTLE BUGS	277
CIVILISATION+R.R. TYCOON	190
COLONIZATION	321
COMMANDER BLOOD	315
CORRIDOR 7	200
COVER GIRL STRIP POKER	130
CREATURE SHOCK	343
CYBERWAR	335
DARK FORCES 25TH ANNIV	NC
DARK LEGIONS	250
DARK SUN2	340
DELTA V	355
DOGFIGHT VO	169
DOOM2	391
DOOM UTILITIES	175
DRAGON LORE VF	368
DREAMWEB	342
DUNGEON MASTER 2	308
ECSTATICA	290
ENCORE COMPILATION	100
F117 A VO	169
FALCON GOLD	300
FIFA SOCCER	251
FIGHTER WING	NC
FLIGHT PACK	130
FRONT LINES	308
GABRIEL KNIGHT VF	291
HIGH SEAS TRADER	308
INFERNO	363
JUNGLE STRIKE	270
KING QUEST 7	NC
KING QUEST COLLECTION	312
KLICK & PLAY VO	358
KYRANDIA 3	242
LBA	384
LEISURE SUIT LARRY 6	250
LIVE ACTION FOOTBALL	308
LORD OF REALMS VO	271
MAGIC CARPET VF	370
MAGIC CARPET VO	331
MASTER OF MAGIC	NC
MEGARACE	130
NASCAAR RACING VO	267
NASCAAR RACING VF	314
NHL HOCKEY 95	NC
N. MANSELL+ZOOL+LOTUS	186
NOVA STORM	309
PINBALL DREAM DELUXE	216
PIRATES GOLD VO	169
PIZZA TYCOON	347
POWER DRIVE VO	221
PRIVATEER+STRIKE COM.	332
QUARANTINE	280
RALLY VF	175
RALLY VO	140
RISE OF THE ROBOTS	305
SAGA OF ACES	314
SAM & MAX VF	329
SPACE PILOTS	223
STAR LORD VF	397
SUBWAR 2050+DATA	284
SYSTEM SHOCK	NC
TFX	320
THEME PARK	347
TRANSPORT TYCOON	322
UFO	252
ULTIMATE BODY BLOWS	198
UNDER A KILLING MOON VF	380
US NAVY FIGHTERS VO	331
VOYEUR VO	296
WAR CRAFT	277
WING ARMADA	307
WING COMMANDER 1+2	290
WING COMMANDER 3	NC
WOLF PACK VO	245
X WING COLLECTION	328
ZEPPLIN	289
PLAYTOON / CHAMPIGNAC	270
PLAYTOON / ONCLE ARCHI	270

PC

ACES OF DEEP	268
ALADDIN	231
ALIEN OLYMPICS	270
AL QUADIM VF	300
ALONE IN THE DARK 3	NC
ARCADE POOL	129
ARMOURED FIST VF	333
ARMOURED FIST VO	274
B WING	189
BATTLE BUGS	250
BATTLE DROME	NC
CANON FODDER 2	270
COLONIZATION	311
COMBAT CLASSICS 3	270
CORRIDOR 7	134
CYBERACE	130
DARK SUN 2 VO	309
DAWN PATROL VO	309
D DAY VF	329
DELTA V	311
DEFENDER OF THE EMPIRE	155
DUNGEON MASTER 2	308
EARTHSIEGE	308
ECSTATICA NF	340
F14 SCENARY	128
F1 GRAND PRIX	253
FIFFA SOCCER	272
FIGHTER WING	NC
FLIGHT OF AMAZONE QUEEN	NC
FLIGHT PACK	130
FS5 DATA CARRAIBES	154
HARPOON 2 V2.0	NC
HOCKUM KA 50	308
IRON CROSS	NC
KLICK & PLAY VO	274
LEGIONS	270
LEISURE SUIT LARRY 6	256
LION KING	209
LORD OF THE REALMS	341
MAGIC CARPET	NC
MANCHESTER UNITED 2	NC
MASTER OF MAGIC NF	290
NASCAAR RACING	251
NICK FALDO GOLF	130
ON THE BALL	259
OVERLORD VF	286
PIZZA TYCOON	347
POWER DRIVE	221
PREMIER MANAGER 3	270
PSYCHO PINBALL	270
QUARANTINE	274
RALLY	139
RISE OF TRIADS	NC
REUNION VO	180
ROBINSON REQUIEM NF	250
SEA WOLF	302
SPACE FEDERATION	248
SYSTEM SHOCK	286
THE SETTLERS	329
TIE FIGHTER	291
TRANSPORT TYCOON	309
UFO	270
ULTIMATE BODY BLOWS	199
UNIVERSE	274
WAR CRAFT	277
WING ARMADA	245
WING COMMANDER 3	NC
WORLD CUP YEAR 94	280



JEUX AG1200

ALADIN	225
ALIEN BREAD 2	249
BANSHEE	190
BRIAN THE LION	159
BUBBLE SQUEAK VO	203
CIVILISATION VO	289
COMMANDER BLOOD	NC
DETROIT	290
FIELDS OF GLORY	245
FOOTBALL GLORY	220
GUARDIAN	231
GUNSHIP 2000	NC
HEIMDALL 2	231
ISHAR 3	263
JUNGLE STRIKE	216
JURASSIC PARK	190
KICK OFF 3	231
LORD OF THE REALMS VO	250
LORD OF THE REALMS VF	320
ON THE BALL WORLD CUP VO	280
ON THE BALL LEAGUE VO	260
OSCAR	219
PGA EUROPEAN GOLF	235
PUTTY SQUAD	NC
RISE OF THE ROBOTS	273
ROBINSON REQUIEM VO	240
SABRE TEAM VO	205
SECOND SAMURAI	229
SIM CITY 2000 (4MO+DD)	239
SIMON THE SORCERER VO	319
SKELETON KREW	270
STAR TREK 25TH ANN.	270
STRIP POKER POT	270
SUBWARS 2050	265
SUPER STARDUST	265
THE CLUE	209
THEME PARK VF	275
TOP GEAR 2	210
TORNADO (DISQUE DUR)	285
TOWER ASSAULT	184
TRANSARTICA VO	120
UFO	240

BUDGETS AG

5 TH GEAR	90
ADAMS FAMILY	139
ALIEN BREAD 92	119
ALIEN BREAD 2	159
APIDYA	99
ARCADE POOL	120
ASSASSIN SP. EDITION	119
BLACK CRYPT	129
BODY BLOWS	129
CAESAR DELUXE	129
COMPIL COLLECTORS	169
DESERT STRIKE	169
DOGFIGHT VO	169
DUNE 2 VO	149
EPIC	149
EYE OF THE BEHOLDER 2	169
F117 A VO	169
FIREBLASTER	90
HEART OF CHINA VO	159
JUMP JET	90
KING QUEST 1,2,3 OU 4	149
LEISURE SUIT LARRY 1 OU 2 OU 3	149
LOOM	159
LURE OF TEMPRESS	159
MONKEY ISLAND 2 VO	169
OPERATION STEALTH	159
PIRATES	129
PGA TOUR GOLF VO	159
PRINCE OF PERSIA	129
PROJECT X	129
QUANTOX	90
REACH FOR THE SKIES	159
SHAOLIN WARRIORS	90
SHUTTLE VO	149
SIM CITY CLASSIC	149
SPACE QUEST 4 VO	169
SPACE STATION	90
STREET FIGHTER 2	129
STRIKER NF	119
WALKER	129
WARZONE	90
WOLF CHILD	109

JEUX AG

ALIEN. OLYMPICS	195
ALIEN 3	210
ARMOUR GEDDON 2	150
BODY BLOWS GALACTIC	229
BRIAN THE LION	143
BUBBLE SQUEAK	220
CANNON FODDER 2	225
CHAMP. MANAGER ITALY VO	240
CHAMPIONSHIP DATA 94	140
CIVILISATION	229
CLUB FOOTBALL	210
CRASH DUMMIES	217
D-DAY	295
DARKMERE	205
DAWN PATROL	270
DRAGON STONE	225
DREAMWEB	270
ELFMANIA	199
EMPIRE SOCCER	195
EVASIVE ACTION	231
F1 GRAND PRIX VO	229
FIELDS OF GLORY VF	245
FIFA SOCCER	270
FOOTBALL GLORY VF	185
FRONT LINES	270
GENESIA VO	150
GOBBLINS 3	220
HEART OF CHINA VO	159
HEIMDALL 2	235
HIGH SEAS TRADER	270
INT. SENSIBLE SOCCER	150
JUNGLE STRIKE	200
K240	231
KING QUEST 6	231
MANCHESTER UNITED	190
MORTAL KOMBAT	209
MR NUTZ	190
NCAA BASKET	NC
NICK FALDO GOLF VO	150
ON THE BALL WORLD CUP VO	225
ON THE BALL LEAGUE VO	225
OVERLORD	231
PERIHELION	159
PGA EUROPEAN GOLF	235
PINBALL DREAM+FANTAZY	235
PINKIE	195
POWER DRIVE	230
PREMIER MANAGER 3	270
QWICK	254
RISE OF THE ROBOTS	254
ROBINSON REQUIEM	240
RUFF AND TUMBLE	210
SABRE TEAM	NC
SENS. WORLD OF SOCCER	225
SETTLERS VF	275
SIERRA SOCCER	175
SKIDMARKS 2	231
STARLORD	250
SYNDICATE VO	150
TACTICAL MANAGER	205
THE CLUE	209
THEME PARK	260
TOP GEAR 2	210
TOWER ASSAULT	184
TRIPLE ACTION 7 COMPIL	180
UFO	240
UNIVERSE	215
WORLD CUP USA 94	190
ZEEWOLF	NC

CD 32

CONSOLE +2 JEUX	1290
JOYPAD PRO CD32	185
SOURIS CD32	155
ALIEN OLYMPICS	195
ARCADE POOL	149
BANSHEE	205
BATTLE CHESS	150
BEAVERS	135
BENEATH A STEEL SKY VO	225
BRIAN THE LION	203
BUBBA AND STICK	135
CANNON FODDER	220
DIZZY ADVENTURES	169
DONK SPECIALE EDITION	262
DRAGON STONE	217
EVASIVE ACTION	231
FANTASY MANAGER	154
FIELDS OF GLORY VO	240
FIELDS OF GLORY VF	270
FLY HARDER	135
GUARDIAN	220
GUNSHIP 2000	215
HEIMDALL 2	245
INFERNO	NC
INTER. SENSIBLE SOCCER	195
INTER. WORLD OF SOCCER	NC
JAMES POND 2 ROBOCOD	99
JUNGLE STRIKE	216
KICK OFF 3	290
LABYRINTH OF TIME	189
LITIL DIVIL	249
LOST VIKKINGS	150
MANCHESTER UNITED	220
MARVIN MARVELOUS ADV.	231
MEGARACE	270
MICROCOSM	289
MORPH	99
NICK FALDO GOLF	250
NO SECOND PRIZE	NC
PGA EUROPEAN GOLF	235
PIRATES GOLD	189
ROADKILL	231
RISE OF THE ROBOTS	225
SHADOW FIGHTER	NC
SIMON THE SORCERER	290
SKELETON KREW	270
SKIDMARKS	NC
SKIDMARKS 2	NC
SOCCER KID	248
SPEEDBALL 2	116
SUBWARS 2050	225
SUPER STARDUST	220
THEME PARK	270
TOP GEAR 2	250
TOWER ASSAULT	220
UFO	215
ULTIMATE BODY BLOWS	210
UNIVERSE	240
VIDEO CREATOR VO	280
VITAL LIGHT	250
WORLD CUP GOLF	NC

BUDGETS PC

CASINO NIGHT WIN	129
D GENERATION VO	159
DOGFIGHT VO	169
F117 A VO	169
F15 STRIKE EAFLE 2 VO	169
F19 STEALTH FIGHTER VO	169
GREAT NAVAL BATTLE VO	149
HEART OF CHINA VO	159
INDIANAPOLIS 500 VO	149
LEISURE SUIT LARRY VO	129
MONKEY ISLAND 2 VO	169
PGA TOUR GOLF	159
PIRATES GOLD VO	169
PRINCE OF PERSIA	129
PUZZLE POWER	129
REACH FOR THE SKIES	159
ROBIN HOOD VO	159
SIMANT VO	159
SHUTTLE VO	159
SPACE QUEST 4 VO	169
STUNT CAR RACER VO	99
WING COMMANDER VO	169

LA COMPILATION #1
CANNON FODDER+THE SETTLERS +TERMINATOR 2+CHAOS ENGINE
268 F

LA COMPILATION #2
MIG29+DIZZY ADVENTURES +BMX SIMULATOR+TENNIS+KONIX SPEEDKING
199 F

ACCESSOIRES AMIGA

EXT. 512K AG 500	229
EXT. 512 K + H	289
EXT. 1 MO AG 500+	399
EXT. 1 MO AG 500	450
EXT. 1,5 MO AG 500	799
LECT. INT. AG 500	469
LECTEUR EXTERNE 3,5"	490
ALIMENTATION AG	349
COPIEUR SYNCHRO XPRESS	299
INTERFACE MIDI 3+1	199
CRAYON OPTIQUE	299

PC

DISQUE DUR 250 MO	1355
DISQUE DUR 420 MO	1775
SCAN. COUL. 400DPI	1985
ENCEINTES 25W	385
S. BLASTER PRO	611
S. BLASTER 16 ASP MCD	1379
S. BLASTER AWE 32	2205
JOY. TOPSTAR	259
JOY KONIX	168
JOYPAD 4 BOUTONS	139
THRUSTMASTER STICK	589
THRUSMASTER GAZ	969
SOURIS 3 BOUTONS	70

DIVERS AG/ST

SOURIS	155
ADAPTATEUR 4 JOY	95
KONIX SPEEDKING	95
KONIX SPEEDKING AUTO	100
KONIX NAVIGATOR	115
QJ SUPERBOARD	135
QJ TOPSTAR	199
DISK 3.5" DF DD	35
DISK 3.5" DF HD	40
ETIQUETTES 3.5" X100	40
BOITIER 50 DISK	59
MICRO KIT NETTOYAGE	99

AG 600 & 1200

CARTE ACCEL. 1220/28 + 4MO	2190
CARTE ACCEL. 1220/28 + 8MO	NC
EXT. 8 MO AG1200	3060
EXT. 4 MO AG1200	1850
EXT. 1 MO AG600	429
EXT. 1 MO AG 600+H	499
LECT. INT. 600/1200	589
KIT OVERDRIVE A600/1200	750
OVERDRIVE +DD 280MO	1990
OVERDRIVE +DD 420MO	2490
LECTEUR CD DOUBLE VITESSE	1990
OVERDRIVE + CD + DD 280MO	3890
OVERDRIVE + CD + DD 420MO	4390
INTERFACE MIDI A1200	240

MAGASIN au 130 BD MADELEINE 06 000 NICE

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1 — 36 15 JESSICO — ☎ 93.97.22.00

EXPEDITION: COLISSIMO — FAX 93 97 07 00

TITRES	Qte	Prix	Montant

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

S / Total	
Port	
Total	

☐ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE — 06/02
☐ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
☐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB Exp . . / . .

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
C. P. VILLE ....
TEL : .... SIGNATURE:

PORT		
LOGICIELS, JEUX	30 F	PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
IMPRIMANTES, CONSOLES	60 F	EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
ORDINATEURS	90 F	EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F

previews

PRESUM

La Belle OU la Bête

Presumed Guilty • PC CD-Rom • Psygnosis • Mars 95

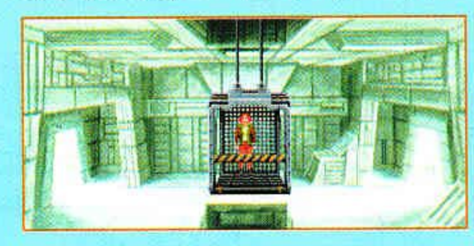
Psygnosis sort prochainement la suite de Presumed Innocent Until Caught. La nouveauté : selon que votre choix se porte sur un voyou ou une représentante de l'Ordre, deux aventures différentes vous attendent.







Lui : « j'envisageais de restituer une vache égarée à leurs légitimes propriétaires, quand un vaisseau de patrouille policière m'est tombé dessus. Se méprenant sur mes intentions, Ysanne Andropath, une pimbêche autoritaire et suffisante, a insisté pour m'accompagner dans mes nouveaux appartements : un F1 avec vue grillagée sur la cellule d'en face. Pourtant, malgré des propos parfois rudes, il semble qu'elle ne soit pas insensible à mon magnétisme animal. Elle a même été jusqu'à me faire le coup de la panne d'essence : nous sommes désormais seuls, face à face, sur une planète gelée. Depuis quelques temps, elle prend des poses lascives et tente des effleurements qui témoignent de désirs charnels exacerbés. Étant peu porté sur les police-women, je lui témoigne une froideur qui devrait me mettre à l'abri de gestes plus audacieux. Reste qu'elle est armée et je crains qu'elle ait finalement recours à la contrainte corporelle. Je me suis déjà stoïquement préparé à cette perspective répugnante, ma survie en dépendant… ». Journal : 39 Feb, an 16, nouvelle ère.



Elle : « j'ai enfin arrêté Jack T. Ladd, ce Mickey Rourke de bazar, alors qu'il s'apprêtait à commettre un nouveau forfait, en menaçant sérieusement la vie d'un bovidé à l'aide d'un revolver moyen calibre. Alors que j'allais vers la prison fédérale à bord de mon astronef, le prévenu s'est échappé de la cellule et a saboté le système d'hyperespace, m'obligeant ainsi à un ravitaillement en fuel sur une base spatial. L'endroit est anormalement désert et je crains qu'il s'y soit déroulé de sanglants événements. J'ai contraint Ladd à me chercher du carburant, mais il y met une mauvaise volonté évidente. Par ailleurs, depuis quelques temps, cet être abject

D GUILTY









porte sur moi des regards lourds de tentations libidineuses, scrutant régulièrement chaque détail de mon avantageuse anatomie. Je contrôle la situation : la menace que mon fusil d'assaut fait peser sur ses attributs virils devrait le dissuader de toute approche subreptice. Néanmoins la perspective de me coltiner cet individu fourbe et dépravé pendant quelques temps encore ne me transporte pas d'enthousiasme. Veuillez me confirmer dans votre prochain message si vous le voulez MORT ou vif ». Fin de transmission radio.

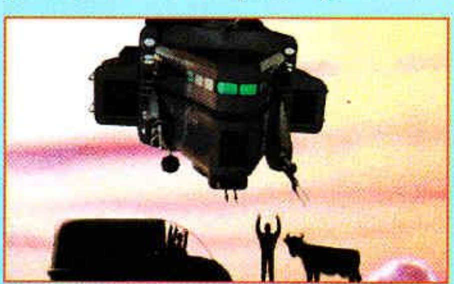


Coopération impossible

Bon, pour ceux qui ne l'avaient pas encore deviné, Ysanne et Jack, les héros de Presumed Guilty, ne s'apprécient guère. Pensez-vous que, confrontés ensemble à une situation hautement problématique, ils vont se lancer dans une nécessaire entraide ? Que nenni ! Il est vite évident que ces personnages n'ont pas les mêmes buts et que toute collaboration entre eux serait illusoire : lui ne souhaite pas spécialement aller en prison tandis qu'elle nourrit des projets opposés. Dès lors, n'espérez pas pouvoir contrôler les deux personnages en leur imposant ainsi une réconciliation forcée autour de vos propres objectifs (finir l'aventure). Vous devrez choisir dès l'intro si vous incarnez Ysanne ou Jack et effectuerez ensuite l'intégralité du scénario en incarnant le rôle retenu. Contrairement à Day Of The Tentacle, vous ne passez donc pas d'un individu à un autre. Le deuxième personnage reste autonome dans ses déplacements et vaque à ses occupations ; vous n'agissez pas à sa place. Certes, si vous vous retrouvez dans le même lieu que lui, vous pourrez quand même le faire intervenir en passant par des dialogues préfabriqués, mais toujours avec le risque d'essuyer un refus : ils ne s'aiment pas et se le font savoir à travers des réparties souvent caustiques. L'originalité de ce soft ne s'arrête pas là, les deux personnages n'ont ni les mêmes intérêts ni les mêmes compétences : Ysanne semble plutôt branchée informatique et Jack agit essentiellement en bricolo débrouillard. Dès lors, selon que vous jouerez l'un ou contrôlerez l'autre, vous aurez une vision des choses différentes. Et, alors même que les lieux et l'intrigue générale restent inchangés, vous ne verrez pas les mêmes objets, n'agirez donc pas sur l'environnement de manière identique et, par conséquent, ne progresserez pas pareillement. Le joueur pourra donc vivre deux aventures totalement autonomes, l'une dans la peau de Jack, l'autre dans celle d'Ysanne.









Une question de point de vue

Prenons un exemple qui vous permettra de mieux appréhender la pertinence de ce nouveau concept. Vous allez voir Pulp Fiction avec votre grande sœur. Après le film, vous vous interrogez longuement sur le projet cinématographique de Tarantino tandis que votre sœur constate que, depuis Grease, Travolta a pris du bide et ressemble de moins en moins au poster qu'elle a dans sa chambre. Vous retrouverez cette perception relative des choses dans Presumed Guilty : deux personnages, donc deux visions différentes du réel. À ma connaissance, aucun soft n'avait jusqu'alors approché cette dimension socio-psychologique constitutive de notre rapport au monde (Ndlr : voilà qu'il joue les pseudo-intellos ! Rassurez-vous, amis lecteurs, une cure intensive de Samouraï Shodown et il n'y paraîtra plus).
À côté de cette innovation majeure, les graphismes sont assez conventionnels, proches de ceux de Delphine Software (Voyageurs Du Temps) ou de Sierra (Space Quest) avec une différence cependant : les animations sont plus variées. Les personnages ont par exemple une large palette de mouvements d'attente : Ysanne se remonte une bretelle de soutien-gorge, s'examine les ongles, secoue sa longue chevelure dorée ; Jack se croise les bras, se remonte les sboubs, s'inhale du menthol (mais est-ce du menthol ?). Pour un meilleur confort de jeu, l'interface joueur est entièrement sous forme d'icones : chaque objet de la fenêtre visuelle parcouru par la souris est immédiatement identifié, tandis que les icones des actions envisageables pour l'objet sélectionné se mettent à pulser comme un bouton d'acné en phase terminale. Si on ajoute qu'il devrait sortir en français, il ne nous reste plus qu'à attendre ce soft d'aventure prometteur. Eh bien, attendons. ■

ACTION SOCCER

Le foot comme une bête

S'il ne devait rester qu'un sport, ce serait le football. Il suffit de compter le nombre de jeux vidéo lui étant dédiés pour juger de sa popularité. La preuve par 22 avec Action Soccer.



Action Soccer est le troisième développement interne d'Ubi Soft (en fait LudiMedia/Ubi Studios mais ce serait trop long à expliquer et puis le grand manitou Stéphane, il a dit que j'pouvais pas comprendre) après Kiyeko, les Voleurs de Nuit (un éducatif CD-Rom PC) et Rayman (un jeu de plates-formes Jaguar et bientôt PlayStation). Le possesseur de PC attentif aura immédiatement décelé, par la présence du mot « soccer », l'ombre du ballon de foot derrière cette preview. Avec un petit pincement au cœur, il sert dans ses bras son Fifa Soccer et lui promet à demi-mots que jamais il ne lui ferait d'infidélité. Après un coup d'œil aux photos, son étreinte se relâche un peu et une fois ces deux pages consommées, le pauvre Fifa soccer gît au sol, piétiné et meurtri dans son packaging.

Simu Soccer ? Nooooon !

Les deux axes de développement d'Action Soccer sont la jouabilité (classique) et l'ambiance... Le réalisme ? Il n'a pas été oublié mais simplement étouffé pour donner à ce produit un parfum rare, celui de l'arcade (les auteurs sont des fans du Super Site Kick de SNK). Que les fous de Goal et dans une moindre mesure Sensible Soccer passent leur chemin. Action Soccer porte bien son nom et tout ce qui aurait pu le rapprocher d'une simulation a été éradiqué sans pitié. Alors que certains jeux multiplient le nombre d'équipes et de joueurs gérés, le foot Ubi propose









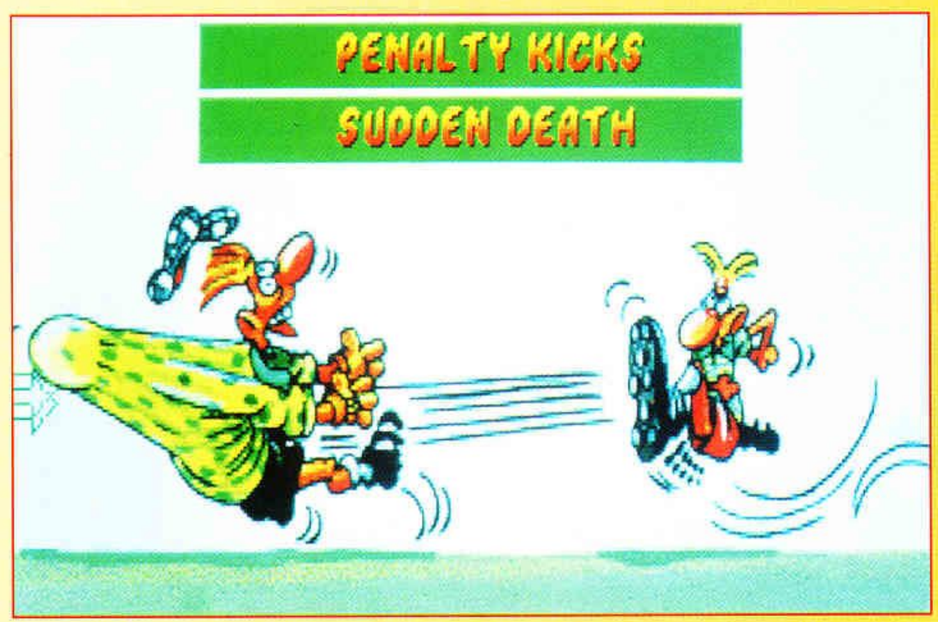
seize équipes chacune symbolisée par un animal et possédant ses propres caractéristiques (vitesse, etc.). En revanche, le choix d'une formation (dix sont proposées) et d'une stratégie (offensive, normale, défensive) n'a pas été abandonné. Une tactique ne peut cependant être changée en cours de match ; les stratèges doivent patienter jusqu'à la mi-temps. La présentation est aussi très cartoon avec des caricatures pastichant le petit monde du football pour illustrer chaque écran de sélection.

Comme à la TV !

Sur quels points Action Soccer mise-t-il pour faire passer la pilule aux fous de simulation ? Sur ces deux vues : 2D (scrolling horizontal) et 3D isométrique, à l'interface et au cœur de jeu identiques mais à l'affichage différent. Un exemple : en vue 2D vous avez droit au scanner (hérité du bon vieux Kick Off) tandis qu'en vue 3D, il n'est plus nécessaire au joueur (et ce gain en visibilité n'a strictement rien à voir avec l'utilisation de lunettes 3D). Les auteurs ont tenu à ce qu'on ne puisse changer de vue en cours de match, jugeant qu'il valait mieux pour le







▲ *Le graphiste auteur des dessins intermédiaires du jeu a été sélectionné à partir de celui-ci.*

joueur qu'il se tienne à son choix primaire sans céder à la manie du zapping. Tout risque de briser l'unité du match est ainsi écarté. Autre point fort, les commentaires en cours de partie aussi drôles que ridicules (et donc réalistes). Le pastiche de notre duo national : Jean-Mimi/Thierry n'échappera à personne ! Plus de quatre-cents commentaires adaptés à chaque situation sont ainsi stockés sur CD et utilisés aléatoirement. Les animateurs n'interviennent jamais en cours de match pour des raisons techniques ; des accès CD intempestifs couperaient beaucoup trop l'action, ils sont ainsi cantonnés aux pauses, après un but, une sortie de but, une touche ou une faute quelconque. Les animations sont aussi d'une richesse exceptionnelle. Il arrive qu'en fin de match ou à la mi-temps des joueurs jettent une cannette sur l'arbitre, envoient des pétards sur le terrain ou l'envahissent. De temps à autre un coq pique un sprint sur la pelouse, il arrive même qu'il soit poursuivi par un chien et finisse dans son estomac... Dans les plus petits détails Action Soccer se distingue de ses prédécesseurs : le filet est déformé par le ballon pénétrant victorieusement dans les cages ; le gardien intime l'ordre à ses défenseurs de reculer d'un simple geste de la main avant de dégager, etc. Comme à la TV ! Cette profusion d'animations ne serait rien sans des graphismes et un scrolling de qualité. Rassurez-vous, programmeurs et graphistes ne portent pas de cagoule et n'ont rien à se reprocher. Les joueurs sont de taille respectable, les conditions climatiques gérées (tous ceux n'ayant pu se payer un séjour à la montagne cet hiver, pourront se régaler ce printemps en jouant au foot sous la neige !), le public est animé dans les tribunes, etc. Sur un 486DX2-66, le scrolling est d'une remarquable fluidité même si le jeu n'est pas spécialement rapide. La configuration conseillée est un 486DX33 avec une carte Soundblaster ou compatibles et un lecteur CD-Rom double vitesse.



Ambiance et... jouabilité

Mais le plus important dans un jeu de foot reste sa jouabilité et sa maniabilité. Il semble qu'Action Soccer réponde aux deux exigences. On peut malgré tout arguer que le système de passe est très aléatoire voire restrictif ; le joueur ne pouvant pas réellement passer le relais ballonné au partenaire de son choix. Rappelons qu'il ne s'agit pas d'une simulation de foot mais d'un jeu 100 % arcade. Le ballon colle donc au pied. On peut donner des effets aux tirs, lober et tenter quantité de mouvements : reprise de volée, retourné, talonnade, tête... L'une des originalité d'Action Soccer tient à l'opiniâtreté dont il faut faire preuve pour conserver le ballon ou le prendre. À ce niveau, on peut même parler de guerre des dribbles. Mais attention ! l'ordinateur est mauvais perdant et un coup de poing (carton jaune) ou un coup de boule (carton rouge) sont vite partis ! ■





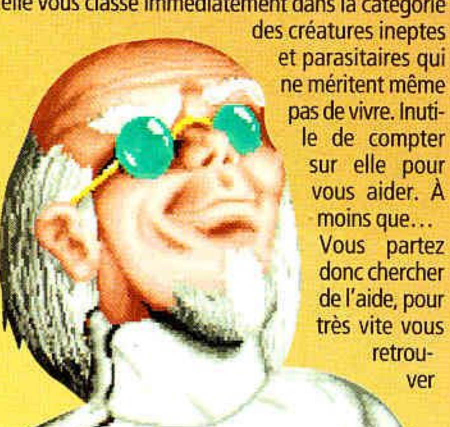
FLIGHT OF THE A

L'avant-dernière croisade

Pour un premier jeu d'aventure, Renegade reprend les classiques du genre afin d'offrir aux joueurs une quête héroïque, drôle, mouvementée... et toute en français !



Pour ne pas déroger à une règle bien établie désormais dans les jeux d'aventure, vous allez avoir le plaisir d'incarner le rôle d'un antihéros des plus attachants. Joe King, pilote-aventurier de son état, se retrouve en effet dès le début de la partie, dans le feu de l'action... malgré lui, il faut bien l'avouer. Attaché avec une charmante créature à une baignoire, isolé dans un hangar bourré d'explosifs sur le point de lui péter à la figure, alors que ses ennemis jurés s'apprêtent à le massacrer, il ne doit son salut qu'à l'intervention de son ami de toujours : Sparky.
Vous qui avez aimé les jeux d'aventure dans la lignée des LucasArts, voilà qui va vous replonger dans l'ambiance si particulière de ces histoires rocambolesques, dignes des films des années 50.
Alors que vous survolez l'Amazonie à bord de votre avion « la Reine des Amazones », la foudre vous force à un atterrissage catastrophique. Votre mécanicien ne vous laisse pas beaucoup d'espoir sur vos chances de réparer votre aéroplane. Sa seule obsession semble tourner autour d'une bande dessinée abîmée lors du crash. Quant à votre unique passagère, la superbe mais rancunière actrice Faye, elle vous classe immédiatement dans la catégorie des créatures ineptes et parasitaires qui ne méritent même pas de vivre. Inutile de compter sur elle pour vous aider. À moins que... Vous partez donc chercher de l'aide, pour très vite vous retrouver











plongé jusqu'au coup dans une aventure loufoque, qui vous donnera l'occasion de croiser le chemin d'étranges personnages. Un gorille-fantôme, doté de la parole, déguisé en dinosaure ; un savant fou qui veut créer une armée de femmes-dinosaures ; des missionnaires qui enseignent la religion aux animaux ; des explorateurs qui veulent se faire capturer par des Amazones pour subir tous les outrages ; une princesse Amazone folle amoureuse de vous...
Si les graphismes peuvent sembler un peu pauvres, ils offrent l'avantage d'être très nombreux et variés, avec en outre quelques animations rigolotes des personnages. L'interface de jeu, quant à elle, est une classique du genre, mais le joueur aura au moins la certitude de pouvoir effectuer quantité d'actions différentes, en combinant des objets, sans jamais arriver à des solutions complètement illogiques. Il sera donc assez rare de rester bloqué très longtemps sur un obstacle, du fait de l'incompréhension d'une énigme saugrenue ! Quelques verbes en bas de l'écran, représentés sous la forme d'icones, un inventaire pour stocker des objets indispensables, une souris déplaçant un curseur permettent d'interagir avec les éléments du décor qui apparaissent sur la

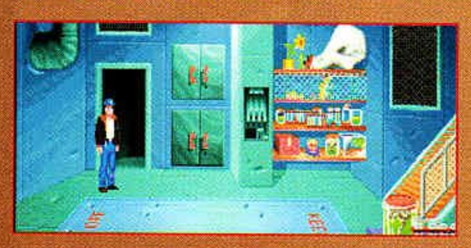


AMAZON QUEEN

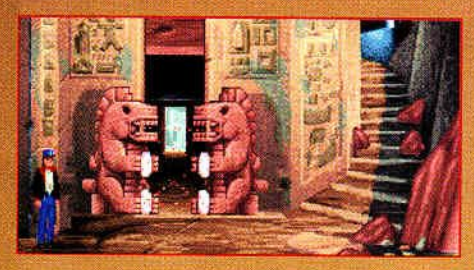


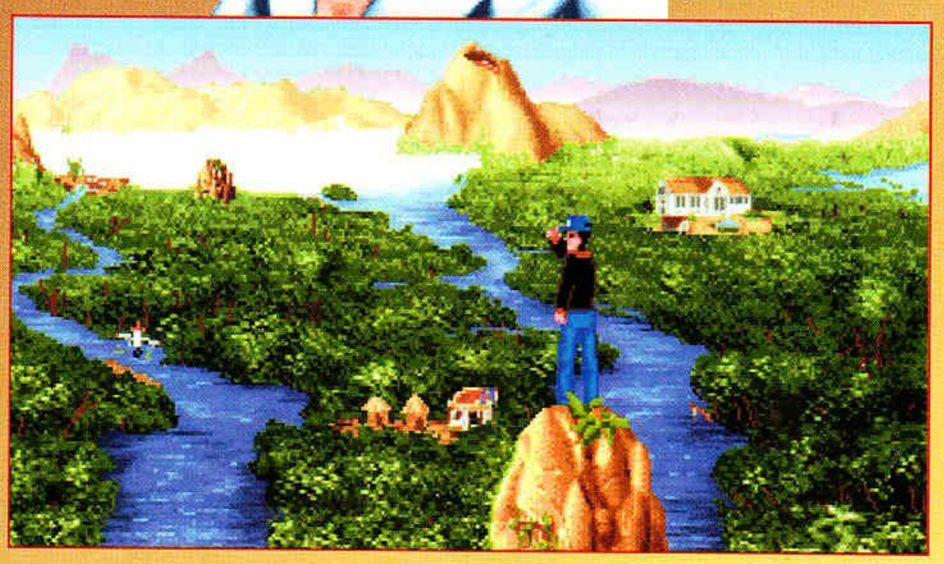




partie graphique supérieure de l'écran.
L'histoire s'enchaîne bien et les dialogues occupent une part très importante du jeu. Ils sont entièrement traduits en français, avec des voix prévues pour la version sur CD-Rom, agrémentées d'un humour omniprésent et souvent sympathique. Généralement, le joueur aura le choix entre plusieurs réponses. Mais au final, il devra, à chaque fois, toutes les essayer pour obtenir suffisamment de renseignements et d'aides afin de progresser dans le jeu. Là encore, il en aura pour son argent, avec de très nombreux textes qui évoluent en fonction de la situation. Il est en effet pénible de voir toujours les mêmes répar-ties dictées par certains personnages lorsqu'ils ont fini de servir le scénario. Un peu dans la même veine, les actions inutiles ou idiotes se verront sanctionnées, généralement, par des remarques adaptées et parfois pertinentes. Les auteurs se sont permis le luxe d'ajouter de nombreux dialogues et remarques, qui, bien qu'inutiles pour faire avancer le schmilblick, auront l'avantage de détendre l'atmosphère, d'être variés et de sans cesse vous surprendre.
Le scénario en lui-même est relativement classique, avec de nombreux clins d'œil et références à des jeux déjà existants (Indiana Jones 4, Secret Of The Monkey Island 2, etc.). Mais au final, le jeu s'annonce comme agréable. À noter la présence de plusieurs dizaines de sauvegardes, qui vous permettront d'assurer chacun de vos pas dans cette histoire apparemment très longue.
Loin des superproductions avec graphismes SVGA, acteurs digitalisés et tout le bataclan, les auteurs ont su retrouver la simplicité et l'efficacité avec un produit convivial et jouable, qui devrait ravir tous les vrais fans des jeux d'aventure d'antan !



Adieu Mario !

SUPERKARTS

SuperMarioKart fait des émules et après Wacky Wheels, c'est au tour d'une petite bombe de jouabilité de faire son entrée dans le monde mythique du PC !



Décidément, les éditeurs semblent de plus en plus prompts à emboîter le pas aux softs gagnants. À l'âge du Bifidus Actif et de l'ABS, n'oublions pas la ceinture de sécurité : il s'agit de rationaliser l'investissement, mon ami ! Fils conceptuel d'un père italien plombier fan de vitesse et d'une mère siliconée, le divin enfant s'appelle Superkarts. Vous l'aurez compris, après Wacky Wheels, un autre clone de SuperMarioKart débarque sur nos petits PC. Et comme, nous autres joueurs, sommes les premiers à profiter de cette escalade, réjouissons-nous ! Vous aurez ainsi à choisir parmi huit coureurs aux caractéristiques et nationalités différentes munis de leurs sempiternels clichés : lutteur russe et kamikaze japonais. Hélas, aucun Super-Dupont pour défendre les couleurs nationales, sûrement un coup de l'Anti-France !

Foncer ou s'enfoncer

Une fois cette première sélection effectuée, il ne vous restera plus qu'à appuyer sur le champignon en espérant vous qualifier pour le pays suivant. En effet, chaque course reprend pour thème un pays différent (l'Inde vous offrira une pale copie du Taj Mahal, etc.). Heureusement, de multiples bonus tels le Turbo vous permettent de distancer vos adversaires mais encore faut-il les récolter ! Car, pour ce faire, une seule solution : foncer au début et gaspiller d'entrée ses trois turbos de réserve pour faire la différence et parvenir le premier à atteindre les précieux bonus. Cette tactique est dans l'état actuel de nos investigations la seule qui vous garantira le succès. Cependant, l'appliquer sera une autre paire de manche, car le rendu de vitesse est superbe et les circuits sinueux à souhait. De plus, dure sanction : une seule collision vous reléguera dans les profondeurs du classement. Vos adversaires n'arrêtant pas - en jargon cycliste fort mal à propos - de sucer votre roue. Vous pourrez suivre leur évolution grâce à une colonne représentant les têtes des concurrents. Vous l'aurez compris, ça déménage un maximum et les développeurs semblent avoir su tirer parti des possibilités du PC quant à la vitesse.

Une superbe jouabilité

Contrairement à Wacky Wheels, la représentation en 3D texturée ne saccade pas une seule seconde même au niveau du détail maximal sur un 486DX33. Hélas, on ne retrouve pas le côté sympathique des sprites de coureurs différents. En effet, ceux-ci ne sont pas assez diversifiés pour identifier vos adversaires, seuls les couleurs changent. Cependant, ce détail est mineur car on découvre vite que la philosophie de Superkarts est, contrairement à ses prédécesseurs, moins orientée « baston » mais privilégie la vitesse pure et dure. Les graphismes sont sympas mais dans un déluge de couleurs de plus ou moins bon goût (à chacun



d'apprécier). Quant aux très bonnes animations, elles viennent justement renforcer l'extrême jouabilité du produit. Au niveau des options, vous pourrez jouer à deux, régler le niveau de difficulté. Pour les modes de contrôle, le soft accepte le clavier, les joysticks, les joypads et même les thrustmasters. Enfin, il vous sera également possible d'écouter votre CD préféré pendant la course et d'utiliser une interface de réalité virtuelle (casque VFX1). Et pour répondre à l'arrivée massive de courrier que l'annonce de ces deux dernières options ne manquera pas de déclencher : non ! L'intégrale techno-beat remixée de François Valéry n'est pas livré avec le soft. En résumé, Superkarts écrase littéralement son concurrent direct Wacky Wheels pour ce qui est du domaine de la course. L'attente sera longue…





TICONDEROGA

Ti con toi-même

Comment auraient-ils pu savoir que Ticonderoga faisait invariablement penser à Rogaton dans notre bonne vieille langue ? Il arrive que certains mots supportent mal le voyage transmaritime. Mais rassurez-vous, une surprise linguistique négative peut cacher une surprise ludique positive.



Intelligent Games Limited est un éditeur londonien qui développe pour Mindscape, Interplay, ou encore Electronic Arts. Un développeur multicartes en quelque sorte. Il a travaillé deux ans sur Ticonderoga… Je sais ce que vous pensez. Non, la personne étant venue nous présenter le jeu semblait en parfaite possession de ses moyens et n'était visiblement sous l'influence d'aucune substance hallucinogène qui aurait pu fournir une explication valable au titre du produit. Ticonderoga est en fait un navire de classe «croiseur» battant drapeau américain. Et détail qui a son importance : vous êtes son Capitaine. Vous avez même la responsabilité d'une flotte complète et le contrôle d'unités marines et aériennes (Awacs). Les missions que Ticonderoga a le privilège d'exposer à vos yeux inquisiteurs ont le mérite de se distinguer de celles maintes fois rabâchées par les simulations classiques. Faire sauter des tankers de liquides inflammables, récupérer un vaisseau dont l'équipage a renié le drapeau soviétique (Tom Clancy es-tu là ?), et quantité de missions «historiques». Les Bad Guys sont cette fois-ci : l'URSS, l'Iran et la Corée du Nord. Trois pour le prix d'un, les concepteurs n'ont pas lésiné et il ne manque à ce sympathique lot que les trafiquants de drogue colombiens !

Touche pas à 3DS

Mais que serait aujourd'hui un jeu CD-Rom PC sans 3D Studio ? Rien. Rien qu'un jeu avec un petit «j». Les auteurs de Ticonderoga ont donc pris la mesure de leur «j» et ont décidé de faire de l'ombre à la Tour de Londres. Le navire est entièrement modélisé en SVGA avec l'aide précieuse de 3DS, d'où la possibilité de se déplacer à travers le navire en franchissant coursives, salles de contrôles et quartiers personnels (le déplacement se fait image par image). Le designer, Matthew Stibbe, est parvenu à visiter l'USS Shiloh (le frère jumeau du Ticonderoga) et a su s'inspirer de cette balade pour le réalisme du navire modélisé. De plus, les scènes intermédiaires sont aussi nombreuses que les bakchichs dans le

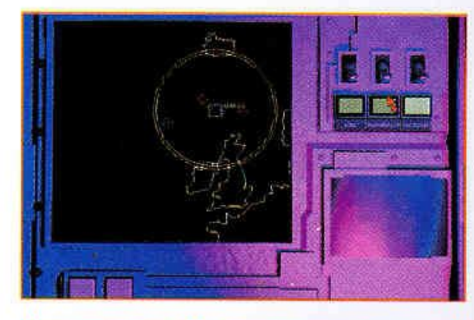




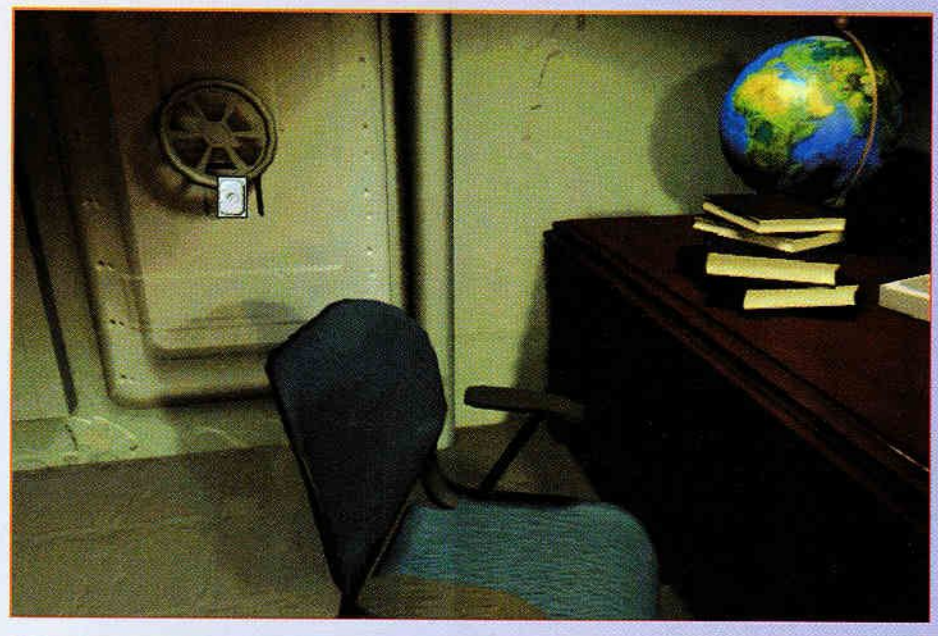
Noyez l'échec dans l'alcool



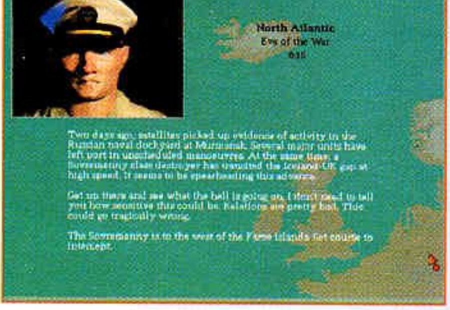


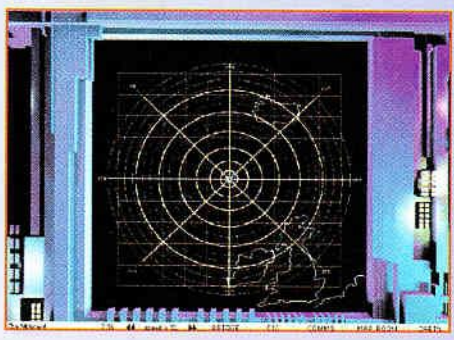










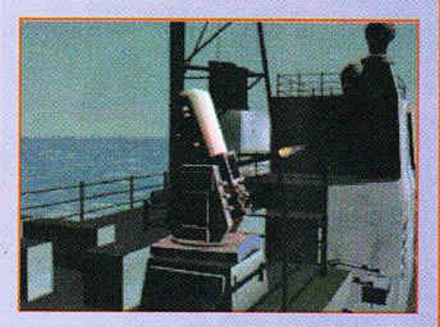


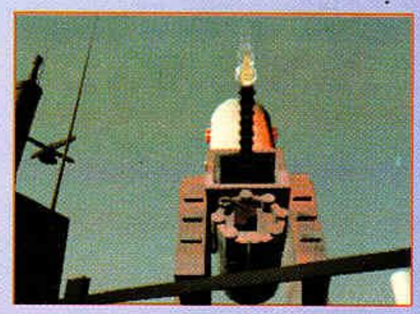
portefeuille d'Olivier. Certaines scènes vont même jusqu'à s'incruster dans la carte du jeu pour illustrer un événement précis, comme le lancement d'un missile et les dégâts causés par ce dernier à son arrivée. Les séquences de conclusion sont, elles aussi, parfaites. La conséquence d'un échec est illustrée d'une façon originale. Vous ne pouvez en effet être engueulé par un supérieur, puisque le chef c'est vous ! Pour une fois... ! Alors une animation vous présente en train de vider une bouteille d'alcool dans vos quartiers. Le CD ne se contente pas d'apporter un plus au niveau graphique, il élargit aussi les horizons sonores du jeu avec des dialogues digitalisés saturant les pauvres enceintes du PC. À noter qu'une interface de dialogues vous permet d'opter pour l'une des trois-quatre réponses proposées afin d'orienter stratégiquement le cours d'une mission. Les voix sont aussi affectées par la distance des communications et le taux d'audibilité varie avec réalisme. Ticonderoga n'en reste pas moins une simulation de bataille navale, ce qui pour beaucoup de joueurs rime avec l'idée d'un manuel de jeu version «P'tit Robert» et un apprentissage d'une durée minimum de dix mois. Qu'ils se détrompent. Les concepteurs ont veillé à ce que leur bébé n'attrape pas la grosse tête. Pour gérer les déplacements de



3DS forever









votre croiseur sur la carte, rien de plus simple. Vous cliquez dessus et «tirez» une ligne jusqu'à l'endroit du premier «way point», ensuite vous tirez une seconde ligne du «way point 1» au «way point 2». Pas plus difficile que la pêche à la ligne ! (Ô comme c'est bien trouvé et que tous ceux qui prétendent que la pêche est un art délicat aillent se noyer.)

CHAOS CONTROL

Quelques Grames de finesse...

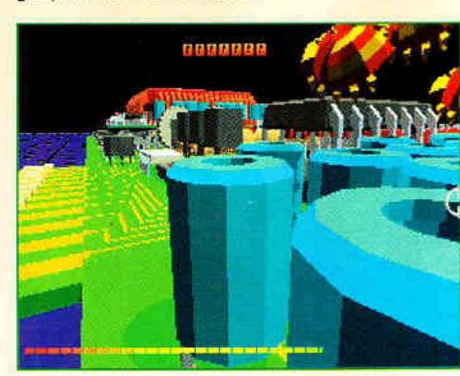
Chaos Control est un jeu en 3D précalculée aux mouvements de caméra riches et complexes qui permettent un rendu visuel presque cinématographique. Inspiré d'une contrée lointaine toujours baignée par le soleil levant, ce jeu Infogrames enrichit une gamme de produits déjà bien fournie.

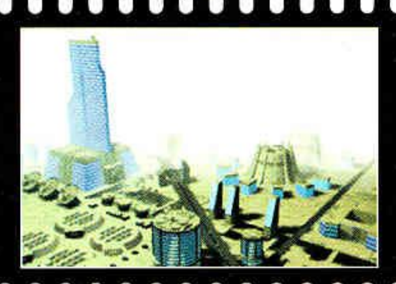
Un pacte d'agressivité constante a été signé entre les Terriens et les Aliens avec Space Invaders. Depuis, jamais aucun scénariste de shoot'em up n'a tenté (et peut-être ne serait-ce que pensé) de le remettre en cause. Dans la majorité des shoots (2D, 3D iso ou 3D), ils surgissent au détour de la planète Mars pour envahir la nôtre en nous laissant tout juste le temps d'allumer les projecteurs destinés à rameuter Batman, les Quatre Fantastiques ainsi que tous les autres. De temps en temps c'est un vaisseau humain inoffensif, abordé et détruit alors qu'il tentait de rallier une planète à coloniser, qui nous attire des hordes d'Aliens anthropophages mis en appétit par nos délicieux colons. Dans Chaos Control, c'est une sonde d'exploration envoyée en 1972 pour entrer en contact avec une hypothétique race extraterrestre intelligente qui est interceptée en 2050 par les Kesh Rhan. Manque de pot, ils manifestent d'office une franche agressivité et préfèrent les échanges de coups de feu à la diplomatie. À vous maintenant de réparer cette naïve tentative de communication galactique.

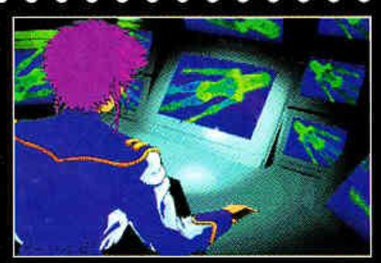


Un manga en 3D précalculée

Ce produit Infogrames développé sur CD-Rom PC et CD-I s'inscrit dans la lignée des Cyberia et autres shoot'em up en 3D précalculée. Ainsi Chaos Control rappelle énormément Burning Soldier sur 3DO, design des monstres similaires (très japonais) et séquences cinématiques d'inspiration commune. L'un des deux graphistes internes (ils sont quatre en tout : deux internes, deux externes) travaillant depuis deux ans sur le jeu ne dissimule pas sa passion pour les mangas et avoue même admirer Masamune Shirow, auteur entre autres d'Apple Seed (deux albums traduits sont disponibles chez Glénat). Leur produit a donc hérité d'un look manga qui lui va à ravir avec des vaisseaux insectoïdes







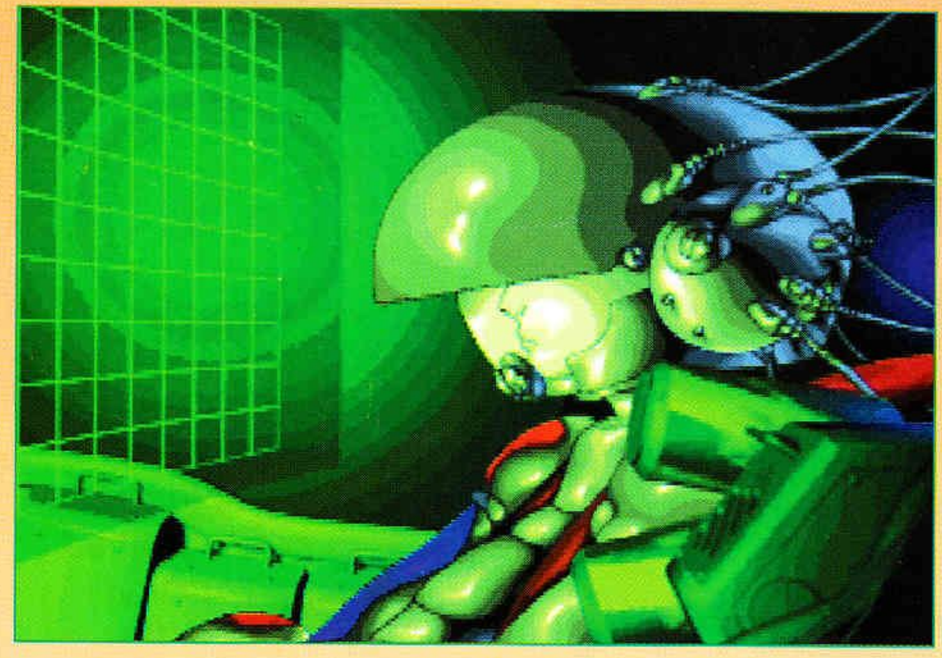




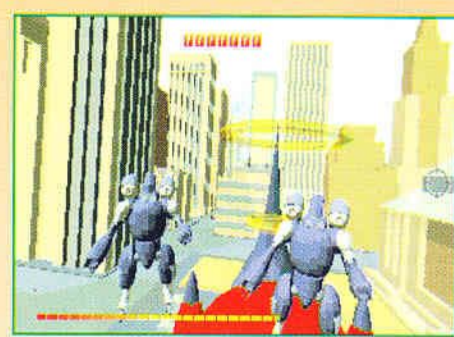






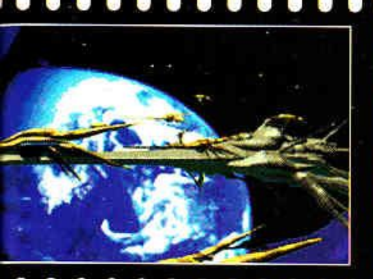


(une vingtaine en tout), un boss peu banal en forme de champignon hallucinogène et des personnages aux traits typiquement nippons. Toutes les séquences cinématiques en images de synthèse sont créées sur PC sous 3D Studio. Le résultat est comme d'habitude impressionnant (même s'il ne s'agit que de basse résolution) et vous aurez le loisir de les contempler à maintes reprises puisqu'elles s'articulent entre les séquences d'arcade et vont jusqu'à illustrer votre mort au cours d'une animation tragique (la Terre est détruite) aux textures flamboyantes. Il faut croire que les auteurs ont tenu à peaufiner cette séquence en sachant qu'on aurait souvent l'occasion de l'admirer ! La partie arcade développée sur Silicon Graphics est en 3D précalculée non texturée sur CD-Rom PC. Sur CD-I avec une carte Digital Vidéo, les textures apparaissent comme par magie et en 16 millions de couleurs SVP ! Sachez qu'une version identique à celle sur CD-I verra le jour sur CD-Rom PC pour les heureux possesseurs d'une carte Digital Vidéo. On parle même d'un pack spécial comprenant la carte d'un grand constructeur et le jeu d'Infogrames.



L'usine à clones

Comme dans Burning Soldier et plus récemment Cyberia, le vaisseau évolue en pilotage automatique, votre rôle se cantonnant à déplacer un viseur anti-Kesh Rhan. Pas de bonus, ni d'armes différentes, ni d'explosions de vaisseaux en temps réel (ils ne s'écrasent jamais au sol, mais se contentent de disparaître de l'écran accompagnés d'un panache de fumée), du moins pas avant Chaos Control 2. Le jeu se distingue essentiellement des autres shoots précalculés en proposant des décors variés. Manhattan, un monde virtuel, une station spatiale en orbite, un labyrinthe : autant de cadres pour vos missions héroïques. Vous aurez ainsi le plaisir de tourner autour d'une Statue de la Liberté aussi réaliste que l'originale (Infogrames l'a « achetée » pour la somme de 7000 francs à la société View Point qui fournit des modèles 3D à différentes définitions… de tout et n'importe quoi !) ou de slalomer entre les composants d'un ordinateur pour dénicher un virus. Sortie prévue en mars sur PC486 avec lecteur CD-Rom double vitesse. ■







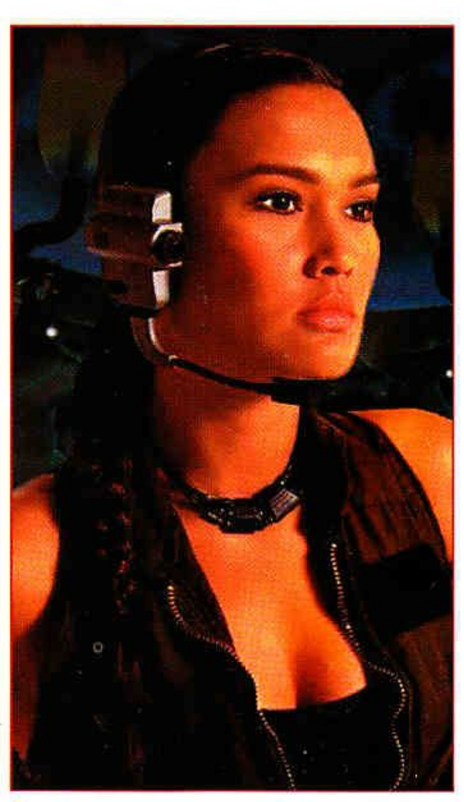


reportages

MECHADEUS

Hollywood knights

Depuis 1993, date de sa création, cette compagnie américaine développait une superproduction multimédia pour le compte de Mediavision. Les difficultés de cette dernière ont permis à Virgin de racheter la branche développement ludique et d'hériter, par conséquent, du très attendu Daedalus Encounter.



▲ *Tia Carrere (Ari dans le jeu).*

Après avoir rencontré une personne de Mechadeus, lors d'un cocktail sur l'informatique au Press Club de San Francisco, et vu la démo de leur prochain titre - the Daedalus Encounter - je n'ai pas pu résister à l'envie de découvrir leur studio et d'interviewer leur responsables. Il faut dire que, au cours des précédents Consummer Electronic Show, les apparitions du jeu avaient déjà causé quelques crises cardiaques. Alors voici un petit avant-goût exclusif.

Interview avec Mark Giambruno, chef de projet sur Daedalus Encounter

Cyrille BREST : Quand avez-vous commencé à travailler sur Daedalus Encounter ?
Nous avons commencé à travailler dessus fin novembre 1993, après Critical Path. Cela fait juste un petit peu plus d'un an maintenant.

C. B. : D'où vous est venue l'idée de Daedalus Encounter ?
Il y a des similarités entre D. E. et Critical Path. En effet, lorsque nous sommes entrés dans ce milieu, nous avons décidé d'utiliser la vidéo pour la création de nos jeux. Dans certains par exemple, vous jouez plus ou moins à un jeu d'arcade, les séquences vidéos servant d'entracte et ensuite, vous replongez dans l'action. Notre but est d'essayer de garder le joueur en permanence dans un environnement en vidéo afin qu'il se sente l'acteur du film et par la suite, nous travaillons l'interactivité.

C. B. : Comment avez-vous fait, justement, pour rendre ce jeu interactif ?
Et bien, à l'aide de différentes techniques. L'une apparaît lorsque, dans le jeu, vous devez résoudre une énigme. Cette partie est entièrement interactive : vous cherchez la solution de l'énigme et une fois résolue, l'histoire continue. À d'autres endroits, un événement va se dérouler et vous y êtes entièrement impliquer. Par exemple, il y a une scène où Zach passe au travers d'un sol (qui n'est qu'une illusion) et tombe dans un tube d'aération. Vous devez alors utiliser les capacités de votre robot pour aller le rattraper en faisant attention à ne pas surcharger votre moteur, sinon vous risquez de chuter ensemble.

C. B. : Y a-t-il plusieurs fins possibles dans le jeu ?
Il y a trois fins principales dans le jeu et elles dépendent chacune de la façon dont vous jouez : si

vous cherchez à apprendre des choses ou non, si vous cherchez à communiquer ou détruisez systématiquement tout ce que vous rencontrez. Tout cela aura une influence sur le scénario. Vous pouvez donc adopter différentes stratégies pour terminer le jeu. Cependant, si vous cherchez seulement à faire un shoot them up dans tout le vaisseau, vous prendrez le risque de perdre l'un de vos coéquipiers (Zac ou Ari). Il vous est donc possible de finir le jeu et survivre, mais ce n'est pas forcément le meilleur résultat (surtout si c'est Tia Carrere qui meurt).

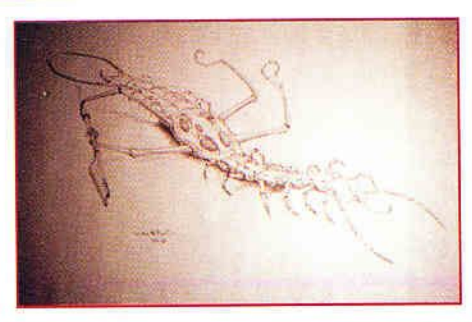
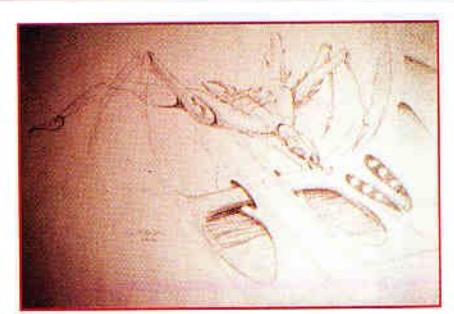
C. B. : Quels outils avez-vous utilisés ?
Nous travaillons principalement sur PC. Nous nous servons de 3D Studio sur PC et Alias sur Silicon Graphics. Toutes les animations sont réalisées sur PC et le travail d'édition vidéo et de composition est ensuite élaboré sur Mac avec Premiere et Photoshop. Nous utilisons une Silicon Graphics uniquement pour les modèles les plus complexes comme les Aliens (*il me montre à ce moment-là une animation de la reine absolument superbe*). La reine et sa tête sont, en effet, des choses qui sont difficiles à réaliser avec 3D Studio.

C. B. : De quelle puissance va-t-on avoir besoin pour jouer à un jeu comme celui-là ?
Le jeu tournera sur un PC 486 SX 25 ou SX 33 minimum. Il sera aussi disponible sur Mac et nous travaillons sur une version 3DO. Sur un Pentium, il sera possible de mettre la vidéo en plein écran (sans carte MPEG). L'affichage passera automatiquement à une fenêtre plus petite d'environ 1/4 d'écran dès que le joueur arrivera à un point interactif, le reste de l'écran étant occupé par l'interface de contrôle du robot.

C. B. : Prévoyez-vous une version MPEG ?
Nous aimerions faire une version MPEG et nous avons eu des contacts avec une société à ce propos. C'est la meilleur qualité de vidéo que l'on puisse obtenir sur un système informatique.

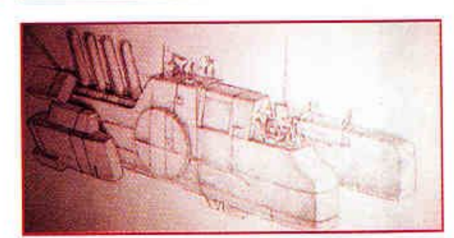
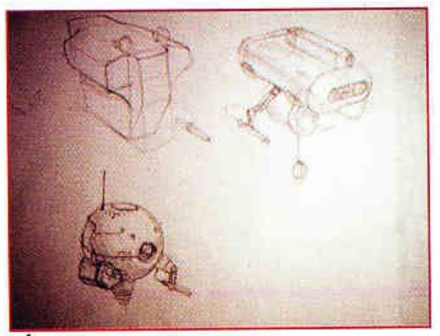
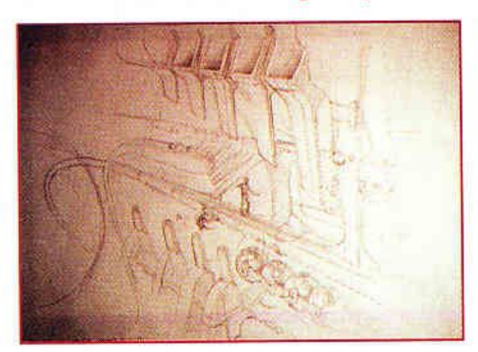
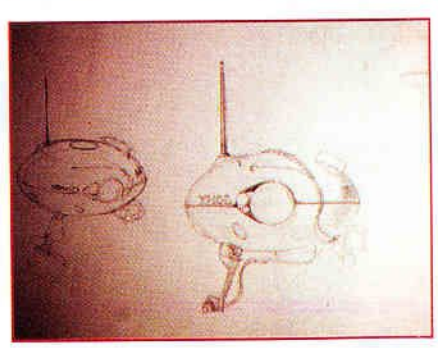
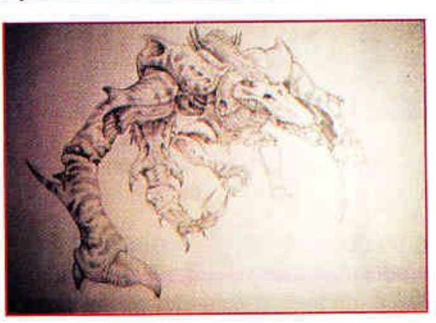
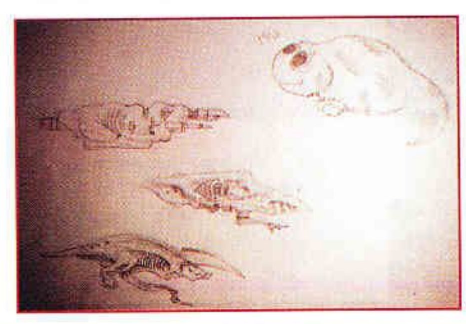
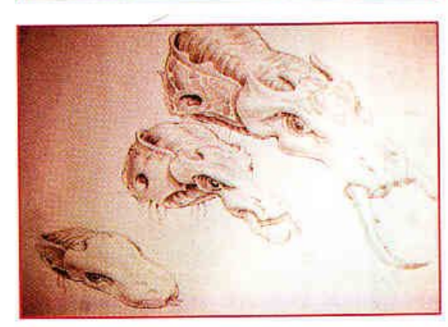
C. B. : Qu'est-ce qui rend votre jeu différent de productions comme Under A Killing Moon ou Hell ?
Je n'ai pas encore vu Hell mais pour Under A Killing Moon, je dirais qu'il s'agit d'un soft à plusieurs modes de jeu : il vous est, en effet, possible d'utili-



PHOTOS DE DESSINS

Voici différents prototypes du robot qui aurait dû être sponsorisé par Sony. Vous apercevrez également la salle des machines où, sur l'un des dessins, apparaît un animal nommé - si je me souviens bien - Twisty. Pour la petite histoire, c'était une idée qu'ils avaient eue mais qu'ils n'ont pas gardée. Twisty aurait été un animal de compagnie tout mignon et il aurait fallu le tuer en le jetant dans l'espace afin d'éviter une surcharge de poids.

ser un système de déplacement comme Doom où vous évoluez dans une pièce en observant les objets qui s'y trouvent ; ou bien vous vous trouvez en présence de petites vidéos. De notre côté, nous avons essayé de garder en permanence le déroulement du jeu comme si c'était un film.

C. B. : Plus proche de 7th Guest ?

Je n'aime pas dans 7th Guest le fait que l'on se trouve toujours dans un décor. La partie film est plutôt incidente par rapport au jeu tandis que dans Daedalus Encounter, elle est très importante.

C. B. : Quelles difficultés avez-vous rencontrées ?

Heu… L'énorme quantité de données et de matières premières que nous avions à notre disposition. Nous pensons que le jeu tiendra sur 3 CD-Rom. Nous avons calculé à peu près 80 000 images d'animation. Nous avons filmé 14 heures de vidéo brute qui ont été réduites de manière à en obtenir 90 minutes. Nous avions sur nos disques durs près de 28 Gigabytes de vidéo non compressés. Le challenge, pendant le tournage, était de voir les acteurs évoluer sur le fond bleu tout en réagissant à des choses inexistantes. C'était un grand défi pour eux.

C. B. : Comment s'est passé le tournage avec Tia Carrere (Ari) et Christian Bocher (Zach) ?

C'était très sympa. Tia est une personne très agréable et collaborer avec eux deux fut un réel plaisir. Ils m'ont d'ailleurs avoué avoir travaillé sur ce projet beaucoup plus dur que sur tout ce qu'ils avaient fait auparavant. C'était difficile car ils devaient imaginer beaucoup de choses… « OK, bon alors, ici il y a un Alien qui tombe sur toi, réagis… (éclats de rire) ». De plus, lors d'un tournage habituel, ils attendent 2-3 heures dans leur caravane que tout soit prêt et ne sortent que pour tourner l'unique scène du jour. Tandis qu'ici, comme les deux acteurs étaient en permanence sur le lieu de travail, il y avait sans cesse l'un ou l'autre en train de tourner… Ils étaient donc beaucoup plus chargés de stress.



▲ *John, le boss de MondoMedia et de Mechadeus.*

C. B. : Est-ce que vous avez déjà des projets pour l'après Daedalus Encounter ?

Nous prévoyons deux autres jeux : l'un utilisera une technologie similaire à celle de Daedalus et l'autre comportera beaucoup de personnages animés. Il sera quasi entièrement en 3D, c'est-à-dire que tous les individus seront en 3D et nous nous servirons de la motion capture pour l'animation (les mouvements d'un acteur équipé de capteurs sont enregistrés par un ordinateur et retranscrits sur le per-

sonnage 3D qui s'animera en suivant les mouvements de l'acteur.) Cela va être une sorte de jeu d'aventure très étrange, un genre excentrique de commentaire social complètement bizarre.

MATOS

Des chiffres : Mechadeus, ce sont des PC et des Mac avec tout ce qu'il faut pour

- **40 artistes et programmeurs**
- **15 Pentiums pour la réalisation des graphismes 2D et 3D et des animations**
- **4 Mac Quadra pour la post-production et la compression**
- **20 PC pour divers usages**
- **1 station Silicon Graphics avec Alias Power Animator pour les animations complexes**
- **5 Pentiums pour le calcul de rendering**
- **1 serveur d'une capacité de 6 Giga**
- **1 graveur de CD-Rom**
- **Des scanners...**
- **De nombreux logiciels dont Mechaman, un outil maison sur PC et MAC permettant l'intégration de vidéos complexes et de zones actives mobiles par-dessus la vidéo.**

L'une des grandes difficultés a été de donner l'impression que les acteurs faisaient partie intégrante du décor créé sur ordinateur. De nombreux jeux essayent de combiner 3D et vidéo mais le résultat n'est pas toujours aussi bon qu'il devrait l'être. Je crois que nous avons fait du bon boulot pour devenir familier avec ce genre de problème.

C. B. : Comment êtes-vous venu dans le milieu informatique ?

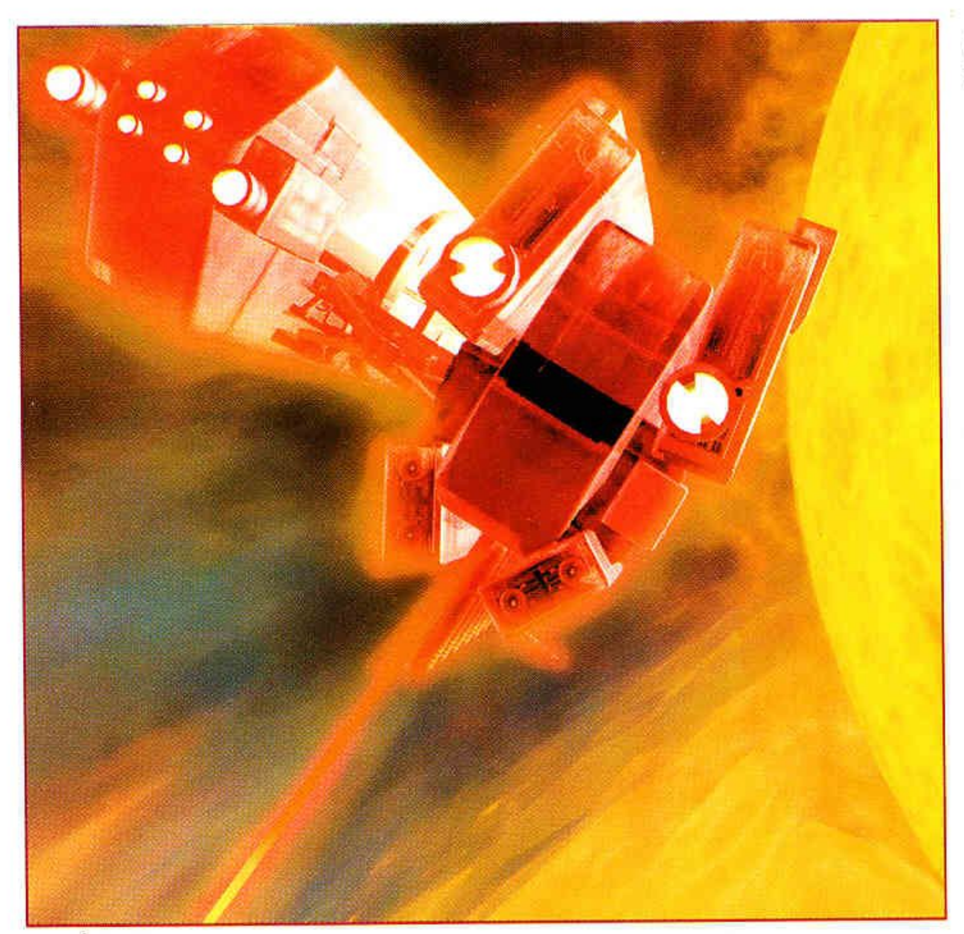
J'ai quasiment été impliqué depuis toujours dans les arts et les ordinateurs. Je me suis lancé dans l'informatique en 1983 et j'aime vraiment mélanger les deux styles - art et informatique. Je suis arrivé chez MondoMedia il y a 4 ans (il s'agit de la société sœur qui travaille pour les marchés professionnels). Auparavant, je faisais de l'installation audio/vidéo pour les magasins Tower Record (l'équivalent de la Fnac aux États-Unis). Au fait, est-ce qu'il y a un Tower Record en France, car ils en parlent depuis des années ? (*Non, toujours pas !*)
J'ai commencé l'informatique avec un Atari 800. Ensuite, j'ai acheté un Atari St, puis j'en suis venu au Mac et enfin au PC. C'était une très bonne expérience et tous les outils que j'utilise dans 3D studio et Animator sont en fait apparus sur l'Atari ST, bien longtemps avant qu'on en entende parler sur PC.

C. B. : Est-ce que vous avez dû fabriquer des outils de développement maison ?

Nous avons développé quelques outils en interne pour certaines parties du jeu. À un moment, il y a une sorte de piranha volant qui entoure les deux acteurs et que vous devez détruire grâce aux lasers fixés sur votre robot. Nous avons donc créer un moteur suivant les trajectoires des lasers, les positions des deux acteurs et des Aliens. Quand vous tirez, le moteur calcule le résultat et en fonction de celui-ci, joue une vidéo qui montre le résultat du tir. Nous essayons actuellement de charger toutes les sé-



▲ *L'un des couloirs de leurs bureaux tapissés avec le story-board de Daedalus.*



quences directement depuis le CD-Rom mais il se peut que, pour ce passage en particulier, nous préchargions les séquences sur le disque dur en raison des temps d'accès des CD-Rom, afin de garder le jeu très fluide.



▲ Bill Niemeyer (3D artist animator) me montrant avec son pouce la taille que représentent les trois personnages par rapport à un plan du vaisseau.



▲ Mark Giambruno, le chef de projet de Daedalus Encounter.

Rencontre avec Deirdre O'Malley productrice de Daedalus Encounter puis avec John Evershed producteur exécutif de Daedalus, tous les deux directeurs de Mechadeus.

Cyrille BREST : Quel est votre rôle au sein de Mechadeus ?

Deirdre : Je suis chargée du planning, des aspects financiers, de rester le plus possible dans les limites du budget et de coordonner tout le monde. Lundi par exemple, j'ai une réunion avec les acteurs à Los Angeles afin de finaliser différentes séquences du jeu : nous faisons une partie aide pour le joueur et c'est Christian (Bocher) qui va en faire la voix.

C. B. : Quel budget faut-il pour un titre comme Daedalus Encounter ?

Deirdre : Le budget d'un titre comme Daedalus Encounter est d'environ 1 million de dollars dont près de 250 000 sont prévus pour les dix jours de tournage en studio. Les frais les plus importants proviennent en fait des salaires des employés. Dix à quinze personnes, dont de nombreux graphistes, travaillent en permanence sur le jeu.

C. B. : Quels sont vos antécédents dans ce milieu ?

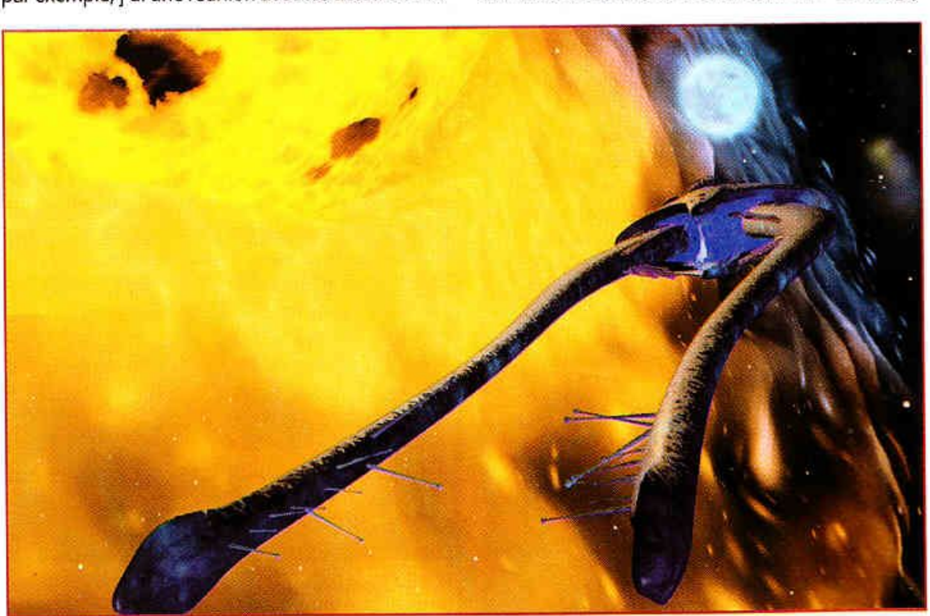
Deirdre : Je pensais travailler dans la vidéo lorsque je suis arrivée à San Francisco. John cherchait un partenaire pour l'aider dans son affaire et c'est comme cela que tout a commencé. Notre société, créée en 1988, s'appelle MondoMedia et nous avons commencé à travailler pour des marchés professionnels. Nous avons fait l'animation de Microsoft Encarta et collaboré à différents projets avec Intel, Compaq, Hewlett Packard, etc. En 1993, nous avons créé une nouvelle division spécialisée dans les jeux - Make-A-Deus - et Critical Path fut notre premier titre. Pour Daedalus Encounter, nous allons faire une version française (*chouette*), une version allemande, une japonaise et peut-être une version espagnole.

C. B. : Comment se sont passées vos relations avec feu MediaVision ?

Deirdre : Ils étaient notre éditeur jusqu'au moment où ils ont manqué d'énergie. Leur division Logiciels a été mise en vente et vient d'être rachetée par Virgin. Daedalus Encounter sera donc édité par Virgin et devrait sortir fin avril.

C. B. : Allez-vous resserrer vos liens avec Hollywood ?

Deirdre : Nous allons souvent à Los Angeles discuter avec les agents des acteurs et nous avons d'étroites relations avec eux. L'un des deux prochains titres que nous allons réaliser - comme vous pouvez le voir ici (*elle me montre un tableau où sont notées les grandes lignes des deux projets*) - devrait se faire avec une actrice brune "standigly



beautiful" (top canon en gros), telle que Tia Carrere qui est une actrice montante. (*Je ne pourrai en dévoiler plus mais les noms étaient tous alléchants*). L'histoire est centrée autour d'une femme très belle mais qui est un androïde. Le scénario est encore en développement et sera inspiré de Metropolis. Il y aura aussi des éléments à la Blade Runner. Ce dernier est le film favori de tous ici, et nous en parlions d'ailleurs ce matin. Il y a beaucoup d'acteurs et d'actrices qui sont intéressés par l'interactivité. Pour Tia, Blade Runner était son film préféré ; c'est pourquoi elle a accepté de jouer pour Daedalus Encounter.

C. B. : Quels problèmes avez-vous rencontrés pendant le tournage ?

Deirdre : Tia, par exemple, nous a dit qu'elle avait trouvé très difficile au départ d'évoluer dans un espace sur fond bleu où il n'y avait rien. Nous avions quelques objets parmi lesquels les acteurs pouvaient bouger comme seul point de repère. Cela rendait le tournage plus difficile, mais ils ont vraiment bien joué. Ils sortaient de la scène et allaient voir les graphistes : le décor complet était modélisé sur ordinateur et ils pouvaient donc savoir comment serait la scène après le tournage. Ils repartaient alors sur le fond bleu pour tourner en sachant qu'à tel endroit se trouvait telle partie du poste de pilotage de l'appareil. Pour les premières séquences dans le vaisseau, les seules choses réelles étaient les acteurs et leurs fauteuils. Tout le reste était généré par ordinateur.

C. B. : Que pensez-vous des nouvelles consoles de jeux ?

À ce moment, John Evershed arrive et répond à la question.

John : Je pense que l'un ou l'autre de ces systèmes aura réellement un grand succès. Je ne sais pas lequel, mais cela ne détruira pas les marchés spécifiques des PC et Mac. Ces consoles évolueront en parallèle mais je ne crois pas que tous les jeux vont faire l'objet d'un développement sur la Saturn ou un autre système, au détriment du PC. Il est intéressant de voir que le marché PC/MAC est plus âgé et plus large que celui sur consoles. Il y a donc opportunité pour créer un titre à l'attrait universel parmi différentes générations. On doit pouvoir réaliser un jeu d'action/aventure qui passionnera autant les enfants que les parents pour des raisons différentes. En ratissant large, on est en possession d'un méga-hit, voire d'un phénomène culturel. En faisant un produit juste pour les plus jeunes, on peut obtenir un succès mondial mais on se retrouve alors avec une sorte de Teenage Mutant Ninja Turtles Vs Terminator. C'est pourquoi, je pense qu'une immense occasion se présente dès ce jour. La question est : peut-on faire un titre pour le marché interactif qui soit capable de passionner tout le monde, quand on a d'un côté un produit comme Myst qui n'intéressera pas forcément un jeune de 13 ans et de l'autre un jeu comme Mortal Kombat qui ne passionnera pas les plus âgés ? Peut-on tous les réunir avec un seul jeu ? Je pense que oui.



▲ Gwyneth Hamel à gauche (blonde) qui est la responsable des relations extérieures (je l'avais déjà rencontrée) et qui m'a guidé toute la matinée de l'interview. À droite se trouve Deirdre O'Malley, l'autre boss de MondoMedia et de Mechadeus.

C. B. : Voyez-vous alors plus d'échanges entre les deux mondes (consoles et micro) ?

John : Nous sommes actuellement en train de faire une version 3DO de Daedalus Encounter et je



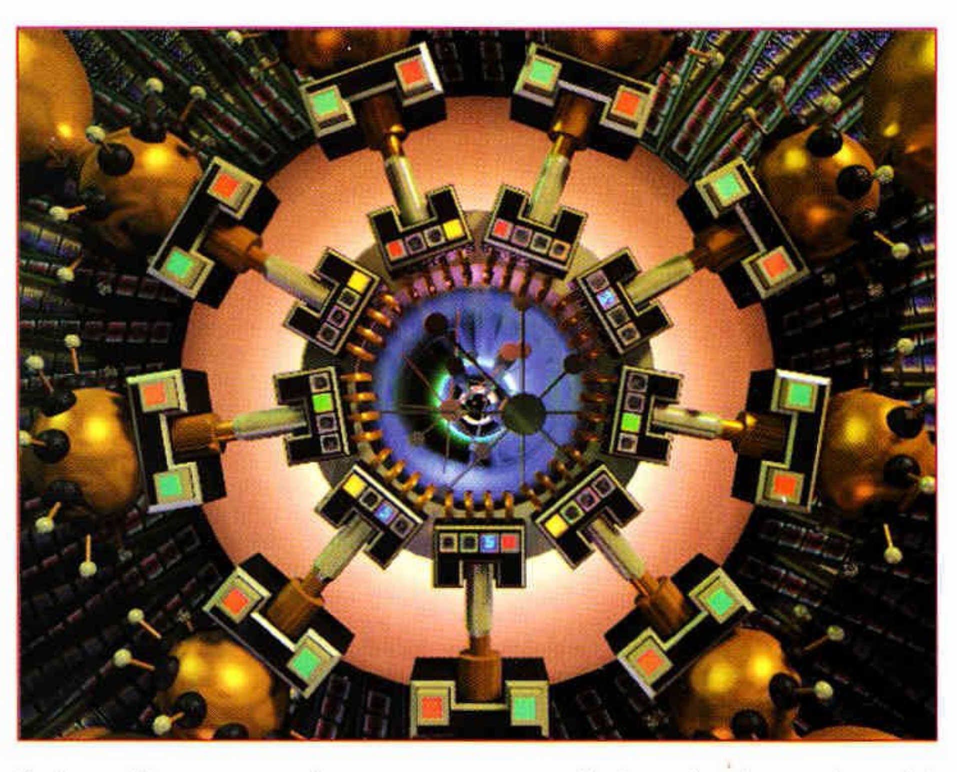


▲ Photos d'une partie de l'équipe dans la pièce où travaillent les graphistes, avec Deirdre et Gwyneth au centre.

pense que les meilleurs softs seront convertis sur différentes plates-formes comme Rebel Assault a été converti pour Sega.
Deirdre : Ah bon ?
John : Et c'est pourquoi nous essayons en ce moment de faire face à cet inconnu : à savoir quels systèmes vont finalement survivre en accumulant de bons titres avec d'excellents acteurs et scénarios. Nous serons alors à même de transposer notre expérience sur d'autres systèmes si le besoin s'en fait sentir.

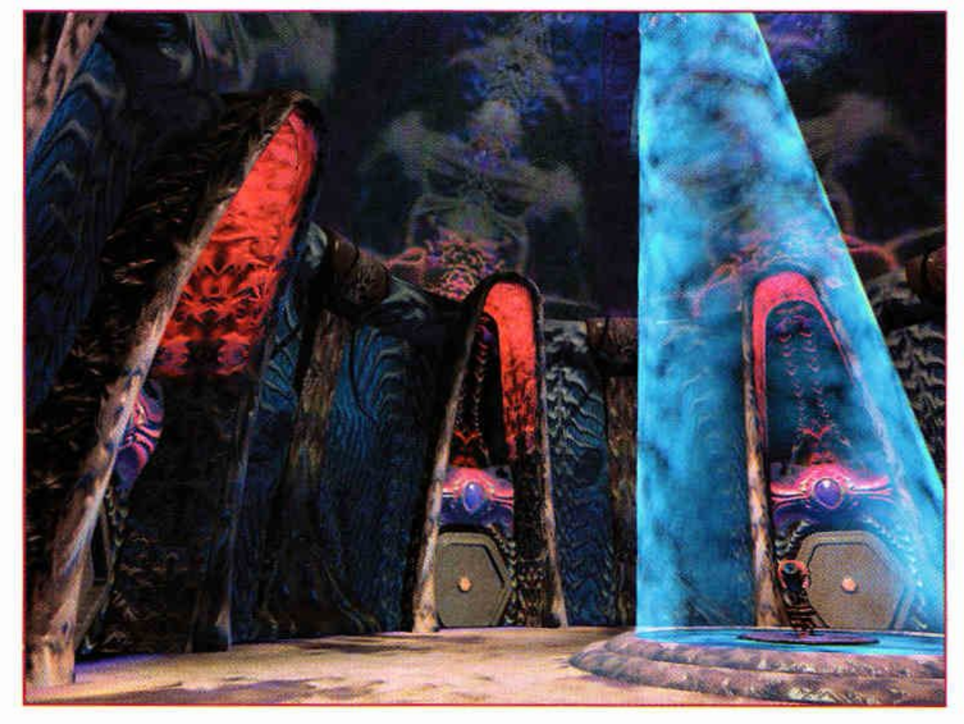
C. B. : Pensez-vous rester dans le domaine de la science-fiction à l'avenir ?
John : C'est une bonne question et je pense que nous avons en réserve quelques concepts de jeu très amusants, en dehors du champ de la science-fiction.
Deirdre : La science-fiction fait vendre.
John : Maintenant, cela permet aussi d'explorer certaines parties de la nature humaine tout en sondant des univers technologiques. On peut être ainsi dans les deux mondes à la fois. Cependant, je ne suis pas prêt de faire une sorte de film à la Woody Allen ou quelque chose du même genre sur CD-Rom. Ce serait encore trop tôt...
Deirdre : Nous avons également des titres en préparation pour les jeunes qui toucheront moins au domaine de la science-fiction. Les enfants seront passionnés et les adultes les essayeront pour finir par apprécier.
John : Nous cherchons à créer des jeux à portée universelle, englobant les différentes cultures, qu'elles soient européennes ou japonaises. Nous croyons que cette approche nous permettra d'avoir un succès plus large. Nous verrons bien... Critical Path a bien marché au Japon et comme notre stratégie est aussi de faire des productions à grand budget, nous devrons avoir de bons résultats à l'étranger afin de justifier les coûts de développement. J'espère donc que la pénétration des PC va augmenter en Europe.

C. B. : D'où vient le nom "Mechadeus" ?
John : Je me suis inspiré de l'expression grecque Deus ex Machina (le Dieu de la Machine) où à la fin des tragédies grecques, tous les personnages se retrouvaient sur la scène pour une ultime explication. J'ai simplement fait un jeu de mots sur cette expression.



C. B. : Comment se divise le travail chez Mechadeus ?
John : Il y a environ 40 personnes qui travaillent pour Mechadeus. Une équipe de développement comprend environ 15 personnes : scénariste, directeur artistique, directeur créatif, des dessinateurs, des musiciens (édition sonore, effets spéciaux, musique), un responsable de la vidéo pour l'édition et un autre pour la compression. De petites équipes travaillent à mi-temps sur de nouveaux concepts pendant que le reste se concentre sur un titre. Nous pensons élargir notre base (en tant qu'entreprise) dans le domaine des loisirs. Ainsi, parmi les différents concepts que nous possédons, il y en a un que nous destinons à une série TV avec des personnages animés du titre, grâce à la "motion picture". Il y a également une possibilité de faire un véritable film avec un autre de nos projets.

C. B. : Auriez-vous une anecdote ?
John : Oui. Quand nous avons commencé à contacter les agents des acteurs, ceux-ci croyaient que les artistes seraient des toons dans le jeu. On communiquait avec une totale différence de culture. Hollywood est une vieille industrie, complètement syndicalisée alors qu'il n'y a aucun syndicat dans le domaine de l'informatique. ■

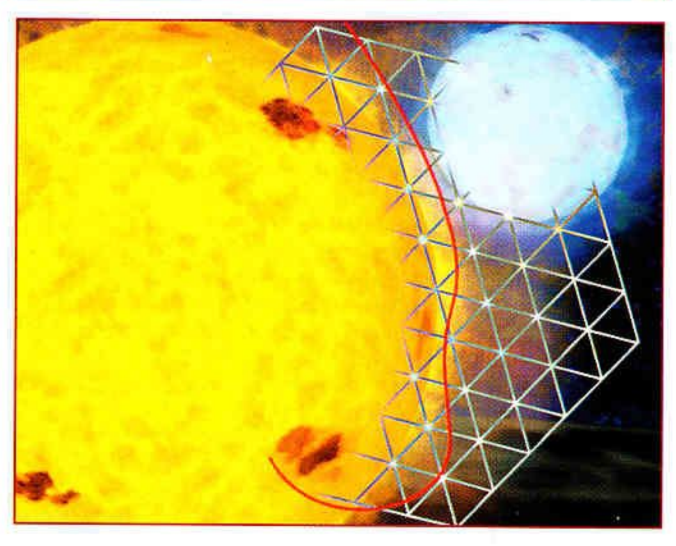


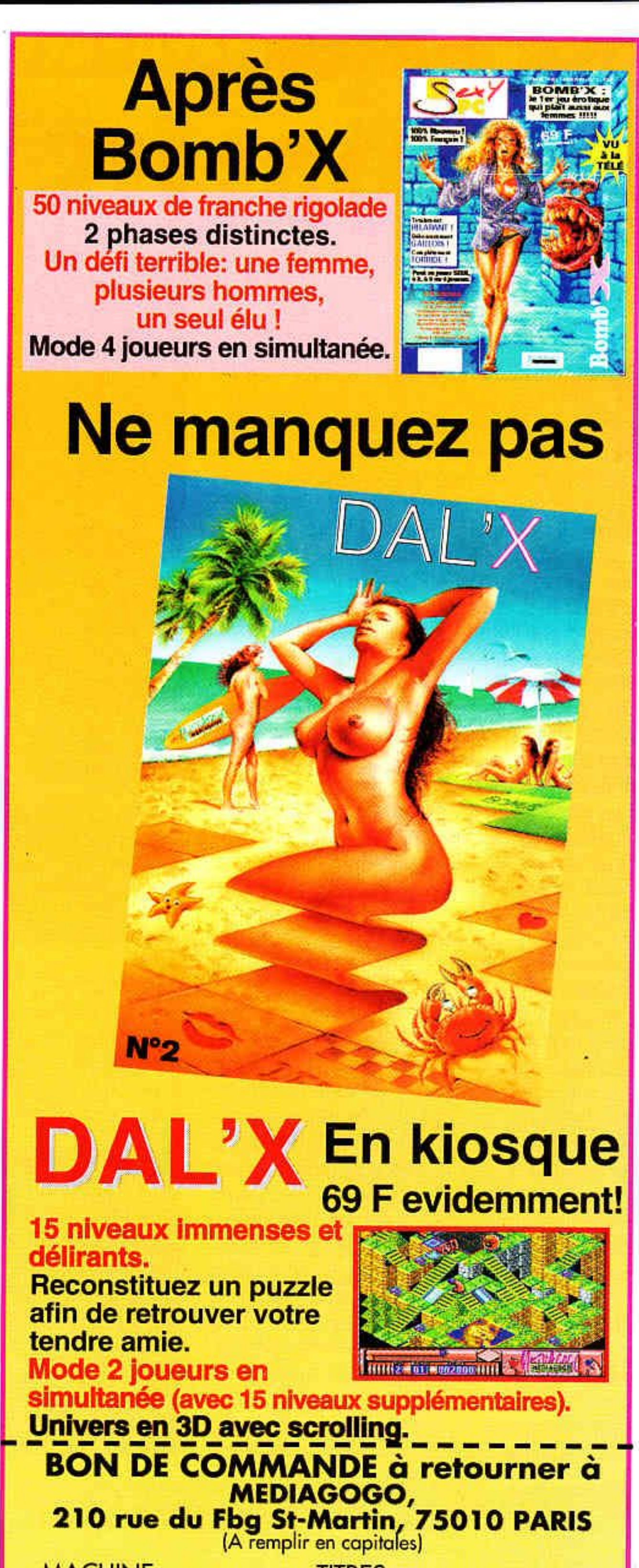











Après Bomb'X
50 niveaux de franche rigolade
2 phases distinctes.
Un défi terrible: une femme, plusieurs hommes, un seul élu !
Mode 4 joueurs en simultanée.
Ne manquez pas
DAL'X
N°2
DAL'X En kiosque
69 F evidemment!
15 niveaux immenses et délirants.
Reconstituez un puzzle afin de retrouver votre tendre amie.
Mode 2 joueurs en simultanée (avec 15 niveaux supplémentaires).
Univers en 3D avec scrolling.

DAEDALUS ENCOUNTER



Pour réaliser Daedalus Encounter, l'équipe de Mechadeus n'a pas hésité à faire appel à la charmante Cassandra de Wayne's World - l'informaticienne de Rising Sun (avec Sean Connery et Wesley Snipes) - qui est aussi l'une des personnes peu fréquentable de l'avant-dernier film d'Arnold Scharwzenegger (le dernier « Junior » venant tout juste de sortir aux US) - True Lies - à savoir Tia Carrere. Attirée par le scénario proche d'Alien et de Terminator, elle partage le rôle principal avec Christian Bocher, inconnu en France, mais qui a néanmoins tourné plusieurs spots publicitaires et joué des rôles dans de nombreuses séries télévisées (Les Cauchemars Des Freddy, Murder She Wrote, Melrose Place...) et dans quelques films dont Total Exposure. Sélectionné après un casting d'une quarantaine d'acteurs, notamment en raison d'un grand sens de l'humour, il commente ce rôle en référence aux (trop ?) nombreux westerns sortis récemment au cinéma : « Il n'y a jamais eu plus grand pistolero que Han Solo ! Donnez-moi à chaque tournage un blaster, un copilote wookie et le Falcon Millenium. Avec The Daedalus Encounter, c'est ce que j'ai eu. Excepté que Tia est carrément plus sexy que Chewbacca... ».

L'histoire se situe au vingt-deuxième siècle et commence au beau milieu de la dernière bataille de la Première Guerre Intergalactique. Vous jouez le rôle de Casey et vous êtes dans votre vaisseau avec Ari (Tia Carrere) et Zach (Christian Bocher). Vous vous éjectez après une collision et manque de chance, votre capsule heurte un débris de vaisseau. Heureusement, vos deux amis sont là, arrivent à sauver votre cerveau qu'ils placent dans un robot volant assez proche du docteur Simon de Capitain Flam, excepté la présence de lasers. Vous participez donc à l'histoire par l'intermédiaire du robot. Revenus dans la vie civile, vous faites maintenant avec Zach et Ari du sauvetage d'épaves et bien vite vous vous retrouvez dans un vaisseau alien poussé par une course inexorable vers une double étoile.

L'objectif du jeu, entièrement en SVGA (640 sur 480 en 256 couleurs) va être de trouver un moyen de sortir vivant de ce pétrin et pour cela, inspecter le vaisseau. De l'avis des concepteurs, il est facile de s'y perdre et une grande partie du jeu réside dans son exploration. Cela n'a cependant rien à voir avec une exploration classique car ici, vous suivez les pas d'Ari et de Zach comme dans un film. De plus, vous



rencontrerez pas moins d'une quinzaine d'énigmes à résoudre. Il est aussi possible, après avoir visité un endroit avec eux deux, d'y retourner seul en les laissant dans la salle centrale, grâce à un système de déplacement - le NQT ou Navigatible Quick Time. À partir d'un menu déroulant, vous allez pouvoir accéder aux différentes zones du vaisseau déjà visitées. La liste des endroits où vous rendre s'allongera au cours du jeu au fur et à mesure que vous y serez passé avec Ari et Zach. Plus que jamais on peut parler d'un film interactif car le jeu est entièrement en vidéo dans un décor d'images de synthèse.

L'introduction est absolument superbe et relègue aux oubliettes celle de Wing Commander II. Dans une séquence, Ari et Zach se déplacent dans des scaphandres : il faut voir les reflets de lumière au travers du casque ! Du jamais vu dans un jeu ! Les têtes des acteurs ont été filmées puis incorporées dans le scaphandre (on ne peut voir que leurs figures). Les graphistes ont ensuite retravaillé les effets de lumière et de mouvements des visages. Le déplacement dans le jeu se fait, soit en fonction du scénario, soit en cliquant sur l'une des zones actives de l'écran ou grâce au NQT. Équipé de 45 ordinateurs dont 20 Pentium, 1 station Silicon Graphics et Mac Quadra, Mechadeus semble décidé à les utiliser au maximum afin de nous en mettre plein la vue et les oreilles. La qualité de la vidéo, de la musique, du scénario (le tout en français) et ce qui semble être une bonne jouabilité, laissent à penser que ce CD-Rom va faire un carton lors de sa sortie. À terme, le principal objectif de Mechadeus serait de faire une production avec des acteurs virtuels dans un monde virtuel. ■

VOTRE JEU

48 H

CHRONO

EN

73.60.00.18

3615 CENTSOFT

FAX 73.60.00.17



un CD démo GRATUIT pour l'achat de 2 jeux CD-ROM

AMIGA

Nouveautés

CARTON ROUGE vf.......... 289
DAWN PATROL vf........... 319
DREAMWEB 1200............ 299
DUNGEOM MASTER 2......... 299
FIFA SOCCER.............. 259
LEMMINGS 3............... 259
LE ROI LION 1200......... 249
OVERLORD................. 319
POWER DRIVE.............. NC
SENSIBLE world soccer.... NC
STARTREK 25th vf......... 299
T.F.X 1200............... 329

contactez-nous pour disponibilité

3D MASTER GOLF........... 169
ALADDIN 1200............. 249
APOCALYPSE............... 199
ARMOUR GEDDON 2.......... 189
BANSHEE 1200............. 249
BENEATH a steel sky vf... 289
BONANZA BROS............. 69
BRIAN THE LION........... 199
CANNON FODDER 2.......... 239
CARLOS................... 189
CIVILIZATION............. 289
CLUB FOOT MANAGER........ 289
D - DAY 6JUIN 44 vf...... 299
DARKMERE vf.............. 249
DETROIT vf............... 299
DISPOSABLE HEROE......... 189
ELFMANIA................. 199
F1 GRAND PRIX............ 199
F 117 A.................. 269
FIELDS OF GLORY vf....... 269
GLOBAL GLADIATORS........ 139
HEIMDALL 2 vf............ 269
INDY 4 ARCADE vf......... 69
ISHAR 3 vf............... 269
K 240 vf................. 269
KICK OFF 3 EUROPEAN...... 269
KING QUEST 6 vf.......... 279
LEGACY OF SORASIL........ 249
LORDS of the REALM vf.... 299
LOTUS TURBO TRILOGY...... 249
NRJ 3.................... 220
OSCAR.................... 189
PERIHELION............... 189
RED ZONE................. 69
RISE of the ROBOTS....... 329
ROBINSON REQUIEM vf...... 279
RUFF & TUMBLE............ 249
SIERRA world cup 94...... 219
SIM CITY 2000 1200 4mo... 269
STARLORD vf.............. 269
STREET FIGHTER 2......... 189
STORMBALL................ 69
SUBWAY 2050 1200......... 269
THEME PARK vf............ 269
THE SETTLERS vf.......... 299
THE SHORTGREY vf......... 249
TORNADO vf............... 319
TOWER ASSAULT............ 199
U.F.O vf 1200............ 269
UNIVERSE................. 289
VROOM + great courts 2... 259
ZOOL 2................... 99
EXTENSION Amiga 500...... 220

AMIGA CD-32

ELITE 2.................. 189
RISE OF THE ROBOTS....... 289

contactez -nous pour catalogue

COMPILATIONS

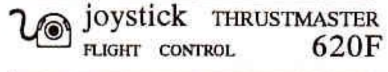
AM PC

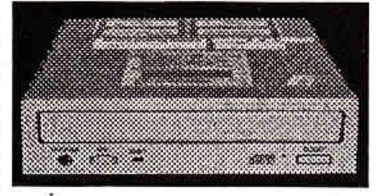
	AM	PC
FUN RADIO 4	289	329
superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4		
WORLD CUP YEAR 94	299	349
goal / sensible soccer / striker / championship manager		
LORDS OF POWER	349	369
silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron		
AWARD WINNERS 2	289	329
sensible soccer / zool / elite / jimmy white snooker		
FUN RADIO 3 vf		289
monkey island / indiana jones 3 / battle of britain / 1942		
LUCAS ARTS HEROES pc ou cd-rom		349
indiana jones 4 vf / monkey island 2 vf / secret weapons		
MIC MAC COMPILATION cd-rom		249
gods /magic pocket /cadaver/ speedball /xenon 2		

Offre valable dans la limite du stock disponible

SOUND BLASTER

version 16 MCD	990F
version 16 basic	750F
version AWE32 ASP	1890F





CD-ROM PANASONIC 562B
➡ Double vitesse + interface **1390F**
➡ DRAGON LORE + ARMORED FIST + DEMO

KIT PUISSANCE 16 **1990F**
➡ SOUND BLASTER 16
➡ CD-ROM PANASONIC 562B
➡ DRAGON LORE + ARMORED FIST + DEMO

MAXI SOUND HP16 **750F**
carte audio 16 bits multi-cd
paire d'enceintes + microphone

MAXI SOUND CD16 **1990F**
carte audio 16 bits multi-cd+enceintes
lecteur CD-ROM PANASONIC 562B
+ DRAGON LORE + ARMORED FIST + REBEL ASSAULT

CD CHARME

ASIAN DREAM GIRL 2....... 159
BLONDE JUSTICE........... 220
BUBBLE BUTTS............. 199
CALIFORNIA calendar...... 249
COLLECTION privée1 vf.... 189
ENDANGERED............... 259
EROS disquettes.......... 299
EXOTICS POSE............. 199
FOREVER.................. 220
HOT NASTY AMATEUR........ 259
HOT PICTURES............. 220
LADIES CLUB POKER........ 289
LUSTY LADIES............. 129
MAIN STREET USA.......... 259
MENAGE A 3............... 220
NASTY NURSES............. 289
POR MANIA................ 299
RASTERMAN................ 220
SEXUAL ECSTASY........... 189
SEXUAL OBSESSION......... 249
SINFULLY YOURS........... 249
SURFER GIRLS............. 259
SUPERSTARS of porno...... 220
SWEET CHEEKS............. 159
TRACY A LOVE YOU......... 249
TREASURE CHEST........... 249
UNDERGROUND ADULT........ 220
VIRTUAL ESCORT vf........ 449

PANASONIC 562B
Lecteur CD-ROM double vitesse
950F+ DEMO
Wing commander 3
Little big adventure
Magic carpet , etc...

CD-ROM TEAC
quadruple vitesse 600k
1850F

CD LOISIRS

200 PERSONNALITES........ 399
ANGLAIS aujourd'hui...... 399
ATLAS DU MONDE........... 389
BALLADES... mère l'oie... 329
BIG BAND dinosaures vf... 329
CINEMANIA 94............. 549
CORPS HUMAIN vf.......... 480
COUPES du monde foot..... 359
INSECTES vf.............. 449
INSTRUMENTS musique...... 590
JE PARLE L'ANGLAIS....... 299
JE PARLE L'ALLEMAND...... 299
JE PARLE L'ESPAGNOL...... 299
LE LOUVRE................ 369
LA LEGENDE FERRARI....... 249
MIC MAC CHAMPIGNAC....... 329
MONDE SOUS-MARIN vf...... 449
MON 1er ATLAS vf......... 389
MONET VERLAINE etc....... 249
ONCLE ARCHIBALD.......... 329
VISTAPRO vf.............. 399
WORLD ATLAS vf........... 549

CD - ROM



Nouveautés

BIOFORCE................. NC
BLACKHAWK................ NC
DARK FORCES.............. NC
DESCENT.................. 339
DISCWORLD................ NC
FLIGHT UNLIMITED......... NC
HELL..................... 369
IRON ASSAULT............. 359
LORDS OF MIDNIGHT 3...... 349
NOCTROPOLIS.............. NC
STONE KEEP............... 349
THE LAST DYNASTY vf...... 399
U.S NAVY FIGHTERS vf..... 379
WINGS OF GLORY........... 369
WOODRUFF vf.............. 299

contactez-nous pour disponibilité

ACES OF THE DEEP vf...... 349
AEGIS.................... 289
AL - QADIM vf............ 289
ALONE IN THE DARK 3 vf... 359
ARMORED FIST............. 299
BATTLE ISLE 2 vf......... 349
BATTLE ISLE 2 sénario.... 220
BENEATH a steel sky vf... 359
CHESSMASTER 4000 turbo... 289
COLONIZATION vf.......... 329
COMANCHE + mission 1&2... 389
COMMANDER BLOOD vf....... 329
CREATURE SHOCK vf........ 349
CYBERIA.................. 379
CYCLEMANIA............... 299
D-DAY 6 JUIN 1944 vf..... 349
DARK LEGIONS............. 249
DAWN PATROL vf........... 349
DAY of the TENTACLE vf... 339
DRAGON LORE vf........... 349
DOOM 2................... 389
DUNE vf + 7th GUEST...... 369
ECSTATICA................ 309
FALCON GOLD.............. 329
FIFA SOCCER vf........... 289
FORTRESS DR RADIAKI...... 339
GABRIEL KNIGHT vf........ 329
GENESIA vf............... 289
GREAT naval battles 2.... 289
INFERNO.................. 345
INTERNATIONAL tennis vf.. 369
IRON HELIX vf............ 269
KING QUEST 7 vf.......... 339
KLICK AND PLAY vf........ 379
KYRANDIA 2 vf............ 299
KYRANDIA 3 vf............ 299
LANDS OF LORE vf......... 349
LEMMINGS 3............... 299
LITTLE BIG ADVENTUREvf... 379
MAGIC CARPET vf.......... 379
MASTER OF MAGIC.......... 349
MEGARACE vf.............. 269
MYST..................... 389
NASCAR RACING............ 309
NHL HOCKEY 95............ 325
NOVASTORM................ 309
OUT POST vf.............. 329
PINBALL DREAMS deluxe.... 269
PRIVATEER + STRIKE....... 349
QUARANTINE............... 289
RALLY vf................. 249
REBEL ASSAULT vf......... 369
RISE OF THE ROBOTS vf.... 349
SAM & MAX vf............. 349
SEA WOLF SSN21 vf........ 349
SIMCITY 2000 vf + scénario 339
SIMON THE SORCERER vf.... 349
STARLORD vf.............. 349
SUBWAY 2050 + mission vf. 319
SYNDICATE + scénario vf.. 369
SYSTEM SHOCK vf.......... 369
TFX notice vf............ 369
THE HORDE vf............. 319
THEME PARK vf............ 349
TOP 50 JEUX dos ou win... 189
TORNADO + mission........ 389
TRANSPORT TYCOON vf...... 329
U.F.O vf................. 329
ULTIMA VIII + speech vf.. 419
UNDER KILLING MOON vf.... 379
VOYEUR................... 289
WARCRAFT................. 349
WHO SHOT JOHNNY ROCK..... 299
WING COMMANDER 3 vf...... 439
WOLFPACK................. 269
WORLD CUP GOLF........... 319
X-WING COLLECTOR......... 339

PC COMPATIBLES

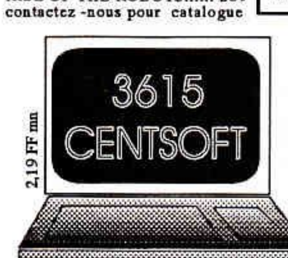


Nouveautés

ALONE IN THE DARK 3 vf... 359
BLACKHAWK................ 279
CANNON FODDER 2.......... 259
CARTON ROUGE vf.......... 299
DESCENT.................. 339
DUNGEON MASTER 2......... 339
KOKUM KA 50.............. 349
LORDS OF MIDNIGHT 3...... 349
NCAA BASKET.............. 329
PINBALL ILLUSIONS........ NC
PIZZA TYCOON............. 349
RISE OF THE TRIADS....... 359
TIE FIGHTER vf........... 349
WOODRUFF vf.............. 299

contactez-nous pour disponibilité

1942 PACIFIC AIR WAR..... 319
ACES OF THE DEEP vf...... 349
ACES OVER EUROPE vf...... 269
AL - QADIM vf............ 299
ALADDIN.................. 289
ANCIEN art of war in the skie 269
ARMORED FIST............. 299
BATTLE ISLE 2 vf......... 345
BENEATH A STEEL SKY vf... 299
BREAKTHRU................ 199
CIVILIZATION vf.......... 289
CLUB FOOT MANAGER........ 329
COLONIZATION vf.......... 329
COMANCHE + mission 1..... 345
CYBER RACE vf............ 220
D - DAY 6JUIN 44 vf...... 345
DAWN PATROL vf........... 349
DAY of the TENTACLE vf... 339
DELTA V.................. 325
DETROIT vf............... 349
DISCOVERY vf............. 269
DOOM 2................... 319
DRACULA.................. 220
DREAMWEB................. 349
ECSTATICA vf............. 349
F 14 FLEET DEFENDER...... 299
F 15 STRIKE EAGLE 3 vf... 299
FIELDS OF GLORY vf....... 289
FIFA SOCCER vf........... 289
FLIGHT SIMULATOR 5 vf.... 349
GABRIEL KNIGHT vf........ 269
GENESIA vf............... 299
GLOBAL DOMINATION........ 349
GRAND PRIX F1............ 199
GREAT NAVAL battles 2 nf. 329
ISHAR 3 vf............... 289
KLICK AND PLAYvf......... 369
KYRANDIA vf.............. 289
LANDS OF LORE vf......... 299
LEISURE SUIT LARRY VI vf. 299
LEMMINGS 3............... 259
LE ROI LION.............. 289
LORDS OF THE REALM vf.... 349
MASTER OF MAGIC.......... 349
MORTAL KOMBAT............ 220
NASCAR RACING............ 299
OM SUPER FOOTBALL vf..... 220
OUTPOST vf............... 329
OVERLORD vf.............. 339
PINBALL DREAMS 2 data.... 199
PIRATES GOLD vf.......... 289
POLICE QUEST IV vf....... 299
QUARANTINE............... 289
QUEST FOR GLORY III vf... 269
RAPTOR vf................ 289
RAVENLOFT vf............. 299
RETURN of the PHANTOM.... 249
RISE OF THE ROBOTS....... 319
ROBINSON REQUIEM vf...... 279
SAM & MAX vf............. 319
SEAWOLF SSN21 vf......... 329
SHADOW CASTER............ 189
SIM CITY 2000 svga vf.... 289
SIMON THE SORCERER vf.... 339
STARLORD vf.............. 299
STAR CRUSADER............ 289
SYNDICATE vf............. 285
SYSTEM SHOCK vf.......... 299
THEATRE OF DEATH......... 220
THEME PARK vf............ 339
THE SETTLERS vf.......... 345
T.F.X nf................. 319
TORNADO vf + mission..... 349
TRANSPORT TYCOON vf...... 329
U.F.O. vf................ 299
ULTIMA VIII vf........... 335
WARCRAFT................. 349
WING ARMADA.............. 249



COMMANDEZ 24H/24
CONSULTEZ LES NEWS
GAGNEZ DES CADEAUX

NOM ....
PRENOM..
ADRESSE.......................................
....
CP............VILLE............................
TELEPHONE.....................................

CENTURY SOFT BP 8
63018 CLERMONT-FERRAND cedex 2

TITRES .... PRIX..........
....
.... TOTAL ....

☐ AMIGA 500 ☐500+extension ☐500+/600 ☐1200
☐ PC AT 386/486 3"1/2 ☐2mo ☐4mo ☐VGA ☐SVGA ☐CD-ROM
☐ CHEQUE ☐certifie être majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE No..............................
G4 74 Signature : Date d'expiration :..........

☐ NORMAL 22F
☐ COLISSIMO 30F logiciels
livraison garantie 48H matériels 50F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port Colissimo 75F
TOTAL A PAYER



Les jeux de rôle

Alors que tout le monde s'attendait à un salon très calme, ce fut l'avalanche de surprises. Le multimédia est bel et bien là et ses maîtres incontestés en sont le PC et le Mac. La tendance générale était à la création inédite, avec surtout une décision quasi unanime des éditeurs à traduire leurs jeux en français.

Une nouvelle fois, on trouve un peu de tout sous cette dénomination générique, avec cependant une très nette domination des jeux qui utilisent une vue subjective (Dungeon Master, Lands Of Lore). Globalement, la qualité générale des produits s'améliore très nettement, avec surtout un souci réel d'offrir au joueur des produits possédant une bonne longévité, une grande jouabilité et surtout une importante part d'originalité. Commençons par le très - peut-être trop - attendu Dungeon Master 2 qui, malgré une réalisation très en deçà de la concurrence, pourrait être un des gros hits de ce début d'année. Il faut dire que les joueurs de Dungeon Master et de Chaos Strikes Back sont tellement nostalgiques de l'ambiance et de l'exceptionnelle jouabilité de ces softs qu'ils semblent tous prêts à se précipiter sur Dungeon Master 2 de FTL !

Stonekeep, lui aussi en retard, semble de plus en plus génial. Magnifique, avec des scènes cinématiques hallucinantes, il serait doté d'une grande jouabilité ! SSI, le grand spécialiste des jeux de rôle TSR ne paraît pas trop affecté par la perte de la licence TSR et par son rachat par Mindscape/Pearson. Alors que Menzoberranzan, tout juste sorti, n'offre que peu d'améliorations par rapport à Ravenloft, The Sone Prophet (la suite de ce dernier Ravenloft), permettra au joueur de diriger de un à quatre aventuriers dans l'un des nombreux mondes de Ravenloft. Tournant entre les niveaux 8 et 14, vos héros seront confrontés à de nombreuses créatures, maléfiques dans leur majorité, même si l'interaction avec les PNJ a été sérieusement améliorée. SSI s'est surtout attaché à développer Thunderscape, un nouveau monde et de nouvelles règles pour un jeu de rôle inédit. Une visite éclaire dans les locaux de Westwood nous a permis de réaliser à quel point Lands Of Lore 2 semble largement supérieur à tous ses concurrents. Seul point négatif : sa date de sortie, retardée jusqu'à l'été. Enfin, le retour de Gary Gygax dans le milieu des JDR sur micro se nomme Hunter Of Ralk et c'est Cyberdreams qui s'est attelé à la tâche. Un gros effort a été réalisé sur la modélisation des personnages et des monstres, tandis que G. Gygax, connu pour son côté pointilleux, devrait assurer au jeu et à l'interface une complexité très attendue.

Dans les grosses annonces de la Fox Interactive, on pouvait noter Return Of The Apes, un jeu basé sur le nouveau film d'Oliver Stone, une reprise de la mythique Planète des Singes. Profitant de ses productions télévisées, la Fox prépare aussi un autre JDR basé sur le célèbre (pas trop pour nous) show télévisé X-Files, une émission dédiée à tout ce qui traite d'apparitions d'Ovni et phénomènes dignes des meilleures œuvres de SF.

Bioforge change un peu les données de cette caté-



▲ *Lands Of Lore 2.*



▲ *Thunderscape.*

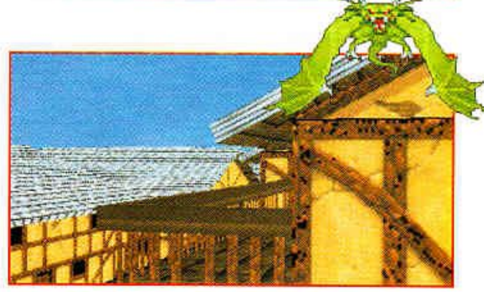


▲ *Lands Of Lore 2.*

gorie, puisqu'il se déroule dans le futur. D'autre part, il s'agit d'une production Origin ce qui laisse augurer d'un événement exceptionnel, même si une fois encore le P90 risque de s'avérer nécessaire !
Dragonlore 2 est aussi prévu pour cette année. Quant à Arena : Daggerfall, le retard continue, mais cela semble en valoir la peine, avec une aventure toujours très complexe, mais surtout annoncée en traduction française.
Ultima 9 n'était malheureusement pas montré, mais il devrait sortir pour Noël 95. Idem pour Dungeon Keeper, le projet de Bullfrog, qui selon Peter Molyneux, sera une révolution dans le domaine. Quant à Lords Of Midnight 3, le retardataire de Mike Singleton, que dire, sinon qu'il est toujours, comme depuis six mois, sur le point de sortir ! Enfin, Virgin révélait son projet nommé Rivers Of Dawn, un jeu de rôle créé par Pepe Moreno, célèbre dessinateur à qui l'on devait déjà le jeu d'aventure Hellcab. ■



▲ *Stonekeep.*



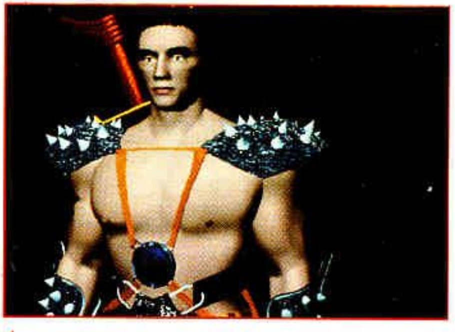
▲ *Daggerfall.*



▲ *Dungeon Master 2.*



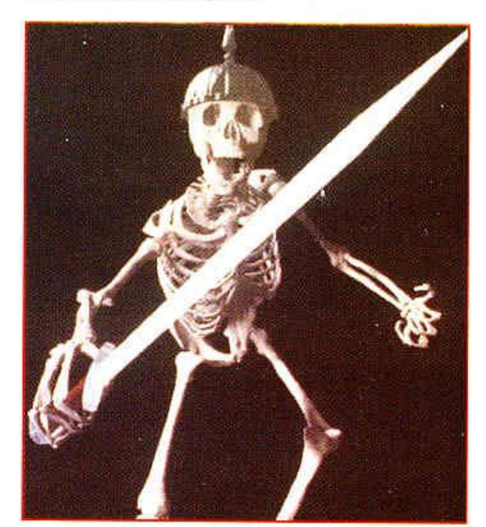
▲ *Lords Of Midnight 3.*



▲ *Hunters Of Ralk.*



▲ *Bioforge.*



▲ *Stonekeep.*

SUR LES RANGS

ARENA : DAGGERFALL (Bethesda Softworks/CD PC/mars 95)
BIOFORGE (Origin/CD PC/mars 95)
DRAGONLORE 2 (Mindscape/CD PC/fin 95)
DUNGEON KEEPER (Bullfrog/CD PC/fin 95)
DUNGEON MASTER 2 (Interplay/PC, CD PC/février 95)
HUNTERS OF RALK (Cyberdreams/CD PC/automne 95)
LANDS OF LORE 2 (Westwood Studios/CD PC/automne 95)
LORDS OF MIDNIGHT 3 (Domark/CD PC/avant l'an 2000)
MENZOBERRANZAN (SSI/CD PC/disponible)
RAVENLOFT : STONE PROPHET (SSI/CD PC/avril 95)
RETURN OF THE APES (Fox Interactive/CD PC/96)
RIVERS OF DAWN (Virgin/CD PC/mi 95)
STONEKEEP (Interplay/CD PC/mars 95)
THE X-FILES (Fox Interactive/CD PC/96)
THUNDERSCAPE (SSI/CD PC/juin 95)
ULTIMA 9 (Origin/CD PC/décembre 95)

Les Doom & Co.



▲ *Hard Core.*



▲ *Heretic.*

Depuis Doom, les clones ne cessent d'apparaître, mais il faut reconnaître que leur qualité augmente dans de réelles proportions. Outre la kyrielle de produits développés par 3D Realms (Blood, Ninja Warriors…) et le Quake d'ID Software sur lequel on n'en sait toujours pas plus, Dark Forces de LucasArts est définitivement le produit du genre le plus attendu. Il correspond, en effet, à ce qui se fait de mieux de nos jours : il est possible de regarder en haut et en bas, et surtout, vous évoluez dans le monde de La Guerre des Étoiles. Stormtroopers, mutants, robots et mercenaires viendront vous faire découvrir ce qu'est la véritable force. Dans un genre un peu différent, Descent chez Interplay est lui aussi une réussite. À noter d'ailleurs qu'une version Shareware Réseau existe déjà ! Ne manquez pas le prochain CD de démos de Gen4 ! Là encore, les développeurs ont réussi à intégrer une réalisation exemplaire avec un moteur permettant de jouer en réseau. L'innovation vient cette fois-ci du monde, puisque les joueurs évolueront dans des complexes verticaux, nécessitant une bonne maîtrise des lois gravitationnelles. De même, Rapid Assault de GTE Interactive pourra se jouer en réseau. Ses combats dans diverses arènes offrent l'originalité de gérer l'altitude du véhicule. Une certaine pratique semble nécessaire pour repérer rapidement les ennemis et se mettre à leur niveau, mais là encore, la jouabilité semble excellente et le nombre d'armes, de pièges et de possibilités largement suffisant pour occuper les joueurs pendant des dizaines d'heures. Nous n'avons hélas rien pu savoir sur le jeu de la Fox Interactive quant au troisième épisode des aventures de Bruce Willis dans son Die Hard 3. Raven Software vient tout juste de sortir son Heretic en Shareware pour ID Software, une reprise de Doom2 dans un environnement médiéval fantastique. On peut bien sûr y jouer en réseau, avec des monstres un peu plus intelligents que d'habitude, des sortilèges et surtout une bonne dose d'humour. Ainsi le pouvoir de transformer un ennemi en poulet est un véritable régal, déclenchant chez les spectateurs de ce tour de prestidigitation des crises de fous rires incontrôlables. Rise Of The Triad, sorti en Shareware, sera jouable en réseau dans sa version finale et il semble lui aussi très bien réalisé, même s'il reste peut-être un peu trop classique par rapport à la concurrence.

Enfin, Bethesda Softworks continue dans sa gamme de produits basés sur Terminator, avec Terminator : The Futur Shock, un nouveau jeu d'action se déroulant dans le monde des… Terminators. La réalisation semble s'être sérieusement améliorée depuis Terminator 2029 et les scènes cinématiques sont de toute beauté. Espérons seulement que, contrairement à l'accoutumé, le fait d'avoir la licence de ce personnage mythique ne fera pas oublier aux développeurs que le plus important reste la jouabilité !

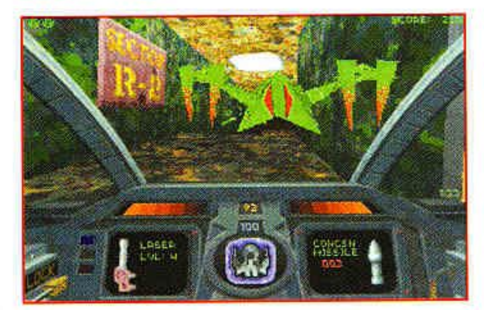
Quant à SCI, dans les nombreux nouveaux projets annoncés, un jeu du nom provisoire de Harc Core était prévu pour la fin d'année. Présenté comme un clone de Doom, SCI compte bien sur l'utilisation de ses Silicon Graphics pour offrir aux joueurs une réalisation hors du commun ! ■



▲ *Dark Forces.*



▲ *Rise Of The Triad.*



▲ *Descent.*

SUR LES RANGS

DARK FORCES (LucasArts/CD PC/février 95)
DESCENT (Interplay/CD PC/mars 95)
DIE HARD WITH A VENGEANCE (Fox Interactive/CD PC/été 95)
HARD CORE (SCI/CD PC, CD MAC/automne 95)
HERETIC (ID Software/PC/février 95)
RAPID ASSAULT (GTE Interactive/CD PC/mi 95)
RISE OF THE TRIAD (Apogee Software/PC/février 95)
TERMINATOR, THE FUTUR SHOCK (Bethesda Softworks/CD PC/avril 95)



▲ *Rapid Assault.*



▲ *Dark Forces.*



▲ *Wolfenstein 3D.*

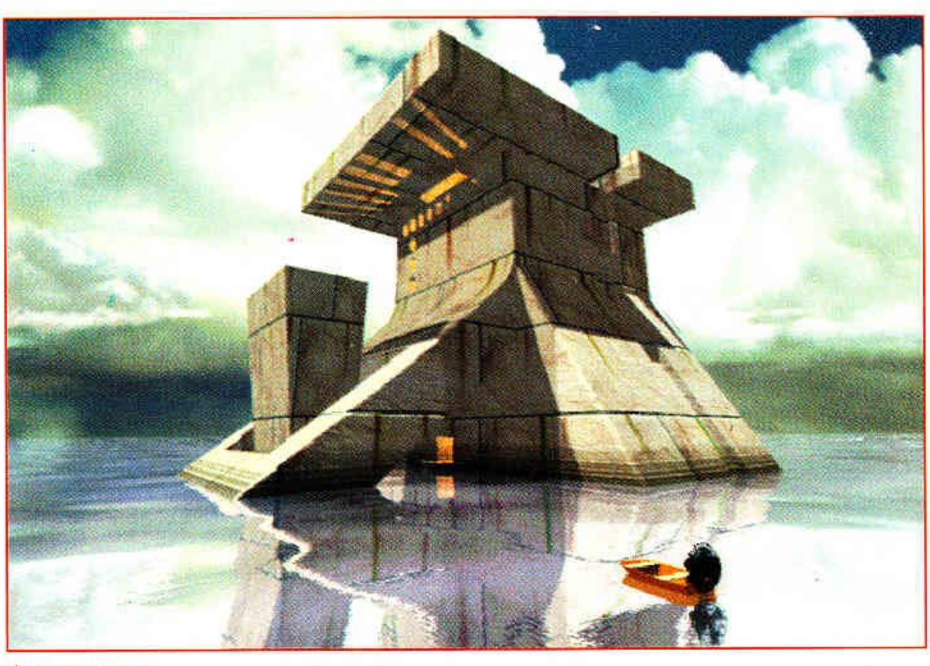


▲ *Descent.*

Les jeux d'aventure

La suprématie absolue du CD-Rom PC et la part grandissante du marché Macintosh aboutissent à l'explosion de ce genre de jeux. On retrouve tout d'abord les classiques du genre, avec par exemple un produit comme Flight Of The Amazon Queen chez Virgin. Les jeux LucasArts, quant à eux, continuent à laisser des traces, avec une aventure bourrée d'humour, élément que l'on retrouvera dans de nombreux autres jeux. Ainsi Bobo and Fletcher Go Deep Into Congo est le prochain jeu d'aventure de l'auteur de Monkey Island, qui travaille désormais pour Broderbund. Humour et aventures burlesques pour un nouveau hit annoncé ! Discworld de Psygnosis, quasiment fini, permettra au joueur de découvrir le monde farfelu inventé par l'écrivain Terry Pratchett, tandis que Presumed Guilty, toujours chez Psygnosis, se déroule dans un futur non moins loufoque. Graphismes VGA pour ces trois produits, système d'icones pour donner des ordres... Toujours en VGA, The Big Red Adventure de chez Core Design ravira les fans de Day Of The Tentacle ou de Sam & Max, avec une aventure délirante se déroulant en Russie. Cadillac Dinosaurs est une production originale de Rocket Science, désormais distribué par BMG, avec un style très BD. The Orion Legacy, préalablement nommé Cerberus, est un autre jeu d'aventure chez Domark, dont l'action se passe également dans le futur, entièrement en mode 640X480 - 256 couleurs. Idem pour Mission Critical de Legend Software, une aventure au scénario complexe et aux graphismes somptueux. Une des agréables surprises du salon venait de Buried In Time (The Journeyman Project 2), présenté sur le stand Sanctuary Woods. Les graphismes se sont encore améliorés et il semble en être de même pour l'intérêt du jeu ! Dans un genre différent, complètement tourné vers la dérision, Space Quest 6 est le prochain épisode de la saga légendaire que l'on doit à Al Lowe. Les Français ne sont pas à la traîne, avec Coktel Vision, qui arrive au bout de The Last Dynasty, une œuvre monumentale de SF, intégrant des acteurs filmés, des scènes cinématiques merveilleuses et des combats spatiaux acharnés. Activision annonce son retour en force dans le monde de l'aventure, avec dans un premier temps Planetfall, un jeu de SF de l'auteur des Zork. Zork : Nemesis, le dernier épisode de cette saga mythique débutée par Infocom, est lui aussi prévu pour la fin 95. Enfin, avec la collaboration de l'ex-patron de la CIA et son homologue soviétique, embauchés pour élaborer le scénario d'un premier jeu d'aventure d'espionnage, Trough The Eyes Of A Spy devrait promettre beaucoup. Le stand Sanctuary Woods, riche en surprises, nous a permis de découvrir The Riddle Of Master Lu, une aventure du genre Indiana Jones, mais avec une réalisation exemplaire en mode SVGA et des animations fabuleuses ! Les thèmes de SF ou Cyberpunk semblent de plus en plus populaires, avec un autre jeu se déroulant dans le futur cybernétique et malsain : I Have No Mouth And I Must Scream. Développé par Cyberdreams en collaboration avec l'auteur du roman du même nom, il s'agit d'une nouvelle grosse production. Bureau 13 est le prochain jeu de Gametek, qui offre l'originalité de proposer de nombreux scénarios, jouables au choix avec un des six personnages étranges de l'univers cyberpunk. Toujours dans le cadre des collaborations avec des artistes célèbres, cette même compagnie travaille avec Giger sur Darkseed 2, un jeu d'aventure que l'on doit à l'imagination débordante du créateur des Aliens et de nombreuses autres œuvres glauques et inquiétantes. Enfin les quelques images de G-Nome que nous avons pu voir sur le stand Merit Studios semblaient magnifiques, mais elles provenaient bien sûr de scènes cinématiques... alors patience avant de nous emballer !

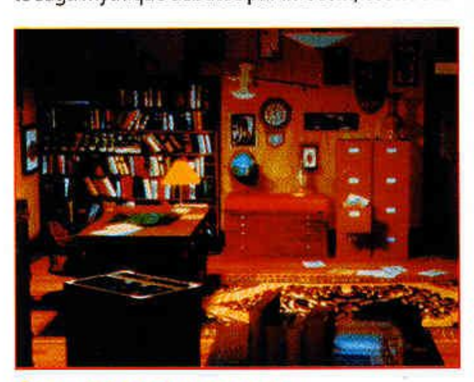
Une chose est sûre cependant, le genre qui semble pris comme cible par de nombreux éditeurs est le fantastique, résolument destiné aux adultes. Ainsi Phantasmagoria, de Sierra, mis en œuvre par Ro-



▲ *Planet Fall.*



▲ *Club Dead.*



▲ *The Riddle Of Master Lu.*



▲ *Bureau 13.*



▲ *Jewels Of The Oracle.*

berta Williams est une super-production sur 6 CD-Rom, soit plus de 3.5 Giga de matières ! Toujours dans le genre fantastique, Gabriel Knight 2, n'était malheureusement pas montré au CES. Harvester, développé par Merit Studios, a pris un sérieux retard, mais plus on en voit, plus l'aventure semble sanglante et malsaine ! 11th Hour continue à fortement innover, avec une qualité de digitalisation vidéo impressionnante. Espérons toujours que l'aventure ne se limitera pas à une succession de puzzles comme le premier volet ! Interplay, de son côté, a surpris tout son monde en montrant Frankenstein, un jeu d'aventure qui n'est pas sans rappeler Zork ou The 7th Guest en matière de réalisation. La grosse originalité du produit vient du fait que le joueur est dans la, ou plutôt dans les peaux de la créature. Prisonner Of Ice d'Infogrames s'inspire, quant à lui, du mythe Cthulhu de H.P. Lovecraft pour une aventure fantastique à l'ambiance angoissante et au scénario très travaillé. Daedalus Encounter, repris par Virgin, s'annonce comme vraiment exceptionnel (cf. dossier). Quant à Lost Eden, toujours chez Virgin, il



▲ *I Have No Mouth & I Must Scream.*

continue à bluffer tout le monde avec de superbes graphismes. Espérons seulement que le jeu sera plus abouti que Dragonlore chez Mindscape.
Sur le stand Interplay, la bande annonce du film Casper Le Fantôme de Spielberg laissait augurer une adaptation sur micro. Chez Ocean, dans la dizaine de produits CD-Rom annoncés, quelques-



▲ *Phantasmagoria.*

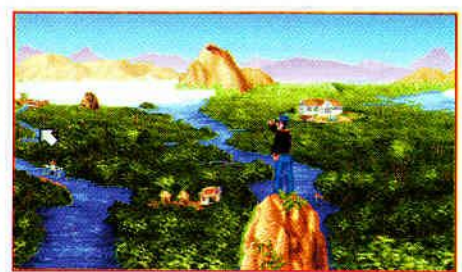
uns devraient rentrer dans cette catégorie, avec SeaLegends et Cyber.
Un des jeux les plus impressionnants dans le genre aventure était, sans contestation possible, Full Throttle. Une fois encore, LucasArts trouve le moyen de réussir l'exploit de séduire toute la presse. Grâce au style des graphismes, à des angles de vue très BD et à une ambiance sonore très dynamique, le joueur plongera dans cette aventure dès les premières secondes. Nous avons eu beaucoup de mal à nous arracher au stand Lucas et à la version



▲ *Frankenstein : Through The Eyes...*



▲ *Space Quest 6.*



▲ *Flight Of The Amazon Queen.*



▲ *Buried In Time.*



▲ *Harvester.*

jouable qui était montrée !

Le salon fut surtout l'occasion pour nous de découvrir de nouveaux produits annonciateurs de jeux plus adultes. Chez Viacom par exemple, Club Dead, déjà sorti aux USA, est un jeu d'aventure initié par MTV. Pour ceux qui connaissent cette chaîne de TV (radio...) américaine, on peut rapidement la qualifier de chaîne moderne, totalement tournée vers la vidéo, le multimédia et la cyberculture. On y retrouve les effets spéciaux, les prises de vues et l'originalité qui ont fait le succès de MTV. Reste à savoir si ce jeu sera traduit en français. Idem pour Are You Araid Of The Dark, même s'il s'adresse à un public plus jeune, qui semble lui aussi très original et surtout très beau !

Puisqu'on parle du beau, Jewels Of The Oracle possède des graphismes qui ne sont pas sans rappeler Myst de par leur exceptionnelle qualité. À travers un voyage féerique dans un monde onirique, le joueur devra résoudre un certain nombre d'énigmes et de puzzles qui, de tous temps, ont rendu perplexes les hommes ! Enfin, SCI se lance dans le jeu d'aventure, avec une première production exploitant au maximum les nombreuses Silicon Graphics de cette compagnie. La réalisation sera donc au rendez-vous et les auteurs du produit nous assurent qu'il nous donneront des dizaines d'heures d'amusement et de rire, pour un Kingdom O' Magic qui sortira d'ici l'été ! ■



▲ *Star Trek Next Generation : The Final...*



▲ *The 11th Hour.*



▲ *G-Nome.*

SUR LES RANGS

ARE YOU AFRAID OF THE DARK (Viacom/CD PC/disponible)
BOBO & FLETCHER GO DEEP IN THE CONGO (Broderbund/CD PC/fin 95)
BUREAU 13 (Gametek/CD PC/mars 95)
BURIED IN TIME (Sanctuary Woods/CD PC, CD MAC/printemps 95)
DARKSEED 2 (Cyberdreams/CD PC/automne 95)
DISCWORLD (Psygnosis/CD PC/février 95)
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN (Virgin/PC & CD PC/mars 95)
FRANKENSTEIN : THROUGH THE EYES OF THE MONSTER (Interplay/CD PC/mi 95)
FULLTHROTTLE (LucasArts/CD PC/avril 95)
GABRIEL KNIGHT 2 (Sierra/CD PC/automne 95)
G-NOME (Merit Studios/CD PC/mai 95)
HARVESTER (Merit Studios/CD PC/juillet 95)
I HAVE NO MOUTH & I MUST SCREAM (Cyberdreams/CD PC/septembre 95)
JEWELS OF THE ORACLE (Discis/CD PC/février 95)
KINGDOM O' MAGIC (SCI/CD PC/fin 95)
LOADSTAR (BMG/CD PC/février 95)
LOST EDEN (Virgin/CD PC/mars 95)
MADISON HIGH (American Laser Games/CD PC/95)
MISSION CRITICAL (Accolade/CD PC/mars 95)
MTV'S CLUB DEAD (Viacom/CD PC/disponible)
PHANTASMAGORIA (Sierra/CD PC/été 95)
PLANETFALL (Activision/CD PC, CD MAC/avril 95)
PRISONNER OF ICE (Infogrames/CD PC/mars 95)
SPACE QUEST 6 (Sierra/CD PC/printemps 95)
STAR TREK NEXT GENERATION : THE FINAL UNITY (Spectrum Holobyte/CD PC/mars 95)
THE 11TH HOUR (Virgin/CD PC/mars 95)
THE BIG RED ADVENTURE (Core Design/CD PC/février 95)
THE DAEDALUS ENCOUNTER (Mechadeus/CD PC, CD MAC/avril 95)
THE DIG (LucasArts/CD PC/fin 95)
THE ORION CONSPIRACY (Domark/CD PC/mi 95)
THE RIDDLE OF MASTER LU (Sanctuary Woods/CD PC, CD MAC/printemps 95)
THE VORTEX (Hyperbole/CD PC/disponible)
THROUGH THE EYES OF A SPY (Activision/CD PC/fin 95)
ZORK : NEMESIS (Activision/CD PC, CD MAC/fin 95)

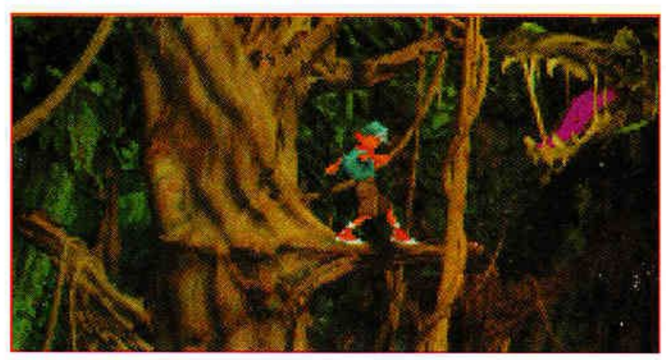
Action/ aventure

Dans les nombreuses productions entièrement filmées, Lost In Town de Coktel Vision continue son bonhomme de chemin, tandis que Flash Traffic et Blown Away, respectivement de Tsunami et de IVI Publishing sont sortis et sur le point de sortir ! Quant à American Laser Games, la compagnie prévoit de lancer un jeu destiné uniquement aux jeunes femmes ! ReadySoft fait sa réapparition avec un nouveau dessin animé interactif nommé Brain Dead 13, tandis que dans le genre dessin animé interactif,



▲ *Kingdom : The Far Reaches.*

chez Interplay, on pouvait admirer Kingdom, rappelant étrangement le Seigneur des Anneaux !
Gender Wars de SCI opposera les hommes aux femmes dans un jeu d'action futuriste. La possibilité de choisir l'un ou l'autre des camps entraînera des tactiques complètement différentes, donnant en fait au joueur deux jeux en un !
De son côté, New World Computing propose aussi pour très bientôt une nouvelle aventure mouvementée, se déroulant dans un futur éloigné sur une planète malfamée. Megatech, toujours non distribué en France, montrait Knights Of Xentar, un sous-zelda qui, mis à part quelques écrans "très sexes", ne semble vraiment pas tenir la route ! Même si rien n'était vraiment montré, Fox Interactive semble beaucoup compter sur son prochain produit d'action nommé Virtual Springfield... reprenant la série télévisée des Simpsons. Voici qui devrait ravir les Simpsonsmaniac, très nombreux en France aussi. ■



▲ *Heart Of Darkness.*

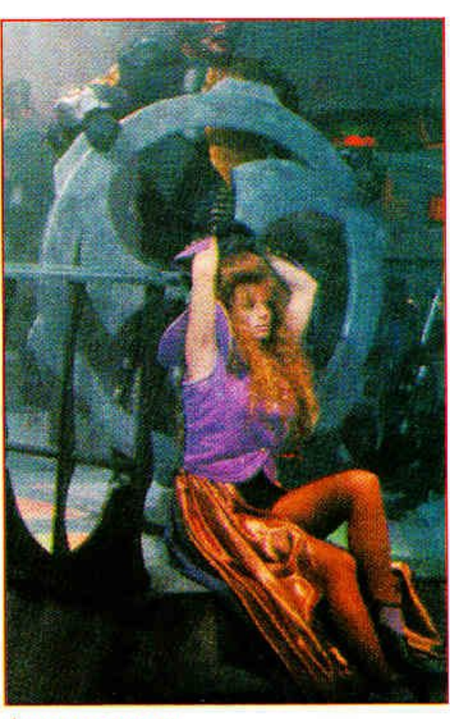
SUR LES RANGS

BLOWN AWAY (IVI Publishing/CD PC/disponible)
BRAIN DEAD 13 (Readysoft/CD PC, CD MAC/mai 95)
GENDER WARS (SCI/CD PC/fin 95)
HEART OF DARKNESS (Virgin/CD PC/fin 95)
JOHNNY MNEMONIC (Sony/CD PC, CD MAC/fin 95)
KINGDOM : THE FAR REACHES (Interplay/CD PC/mi 95)
KNIGHTS OF XENTAR (Megatech/CD PC/disponible)
THE LAST DYNASTY (Coktel Vision/CD PC/février 95)
VIRTUAL SPRINGFIELD (Fox Interactive/CD PC/96)
WETLANDS (New World Coputing/CD PC/mai 95)

Les jeux d'arcade


▲ The Last Bounty Hunter.


▲ BC Racers.


▲ Space Pirates.

Acclaim prépare toute une série de jeux d'arcade basée sur des licences de films célèbres. Stargate, Batman Forever, Alien Trilogy et Judge Dredd, qui sortiront courant 95. S'il est un genre qui perdure depuis des années, ce sont bien les flippers, toujours plus performants, grâce à l'évolution des machines. Amtex, grand spécialiste américain du genre vient tout juste de lancer Royal Flush, tandis que Funhouse devrait sortir d'ici peu. Dans le genre « je tire sur tout ce qui bouge », et même sur le reste, American Laser Games continue à nous préparer des films dont vous êtes le héros. Alors que Space Pirates vient de sortir aux USA, Drugs War immine, tandis que The Last Bounty Hunter et Gallagher devraient arriver d'ici peu. Digital Pictures, distribué par Acclaim, a quasiment fini son Corpse Killer, un film d'horreur dans lequel vous devrez exterminer des hordes de morts vivants.

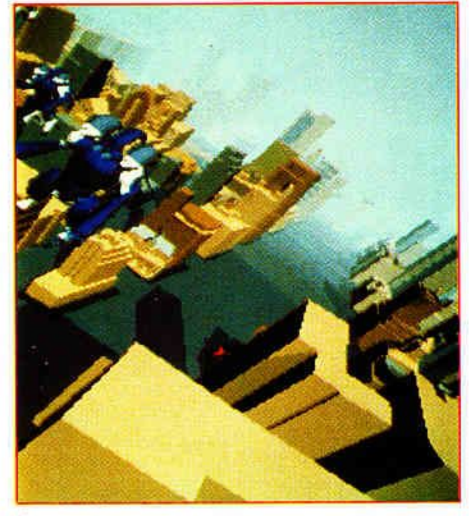
Skeleton Crew, jouable à deux en même temps, devrait être testé le mois prochain sur Amiga.

Les jeux de plates-formes devrait voir venir une grosse pointure d'ici quelques mois, avec l'adaptation du génial Pitfall : A Mayan Adventure sur PC et Amiga 1200. Que dire de Mickey Mania chez Sony, que nous espérons découvrir plus en détail au prochain ECTS de Londres…

Enfin, après l'excellent Shareware Wacky Wheels et en attendant Superkarts, légèrement retardé pour offrir une meilleure finition, BC Racers de Core Design devrait être le clone de Mario Kart (ou de Street Racers) le plus réussi !

GTE Interactive présentait aussi la bande annonce du film Tank Girl, une comédie loufoque à la Wayne's World, qui fera l'objet d'un jeu sur CD PC totalement délirant !

SCI, anciennement Sales Curve, reconnaît ses erreurs sur ses deux dernières productions, Lawnmowerman et Cyberwar. Conscient du manque de jouabilité et d'intérêt de ces jeux d'arcade, la compagnie s'est engagée dans un long processus de remise en question. The Lawnmowerman 2 devrait donc être, en plus de magnifique, très jouable ! ■


▲ Chaos Control.


▲ Cyberstrike.


▲ Pitfall.

SUR LES RANGS

ALIEN LOGIC (SSI/PC, CD PC/disponible)
BATMAN FOREVER (Acclaim/PC CD/95)
BC RACERS (Core Design/CD PC/février 95)
CORPSE KILLER (Digital Pictures/CD PC, CD MAC/début 95)
CYBERSTRIKE (Microprose/PC/mi 95)
DARKER (Psygnosis/CD PC/avril 95)
DRUGS WAR (American Laser Games/CD PC/disponible)
JUDGE DREDD (Acclaim/PC CD/95)
PITFALL (Activision/Amiga 1200, PC/mi 95)
REVOLUTION X (Acclaim/PC CD/95)
ROYAL FLUSH (Amtex/PC/disponible)
SKELETON CREW (Core Design/Amiga/février 95)
SPACE PIRATES (American Laser Games/CD PC/disponible)
STARGATE (Acclaim/PC CD/95)
TANK GIRL (GTE Interactive/CD PC/fin 95)
THE LAST BOUNTY HUNTER (American Laser Games/CD PC/disponible)
THE LAWNMOWERMAN 2 (SCI/CD PC, CD MAC/96)

Les jeux de combat

Il s'agit d'un genre toujours vierge d'un super-produit. En attendant l'Ultimate Body Blows de Team 17 sur PC et après le très décevant Rise Of The Robots, plusieurs challengers très sérieux semblent se préparer : Super Street Fighter 2 tout d'abord, anciennement chez US Gold et désormais chez Gametek, avec une version qui a été très minutieusement retravaillée depuis le dernier ECTS où une première apparition nous avait fait craindre le pire. Supreme Warriors de Digital Pictures innove en proposant des personnages entièrement filmés tandis que la jouabilité n'est pas encore totalement réglée. En attendant d'en savoir plus sur Warriors de Mindscape, développé par Atreid Concept, c'est sans aucun doute le FX Fighters de GTE Software, développé par Argonaut Software qui nous a le plus impressionné. Outre la version montrée sur les grands écrans, nous avons pu voir en coulisse une version améliorée, avec Brendering, lissage de gouraud... Une version SVGA est en cours d'étude ! Une autre surprise pourrait bien nous venir de chez 7th Level, qui prépare un jeu de combat qualifié par ses auteurs de très original. Mis à part Toshinden sur Play Station, c'est le PC qui se montre le plus performant grâce à la carte graphique Matrox, présentée officiellement avec deux jeux développés spécialement pour cette dernière. En moins de trois mois, les programmeurs ont réussi l'exploit de réaliser une pure merveille qui rassurera les possesseurs de PC. Devant les performances des nouvelles consoles 32 et 64 bits, et des jeux comme Virtua Fighter, Toshinden ou encore Instinct Killer, le PC semble ne pas être destiné à rester loin derrière, moyennant cependant diverses adjonctions : carte graphique avec chip de Brender ou SGI, carte MPEG...
Enfin, Time Warner nous a montré les premières animations de Primal Rage, le jeu de combat qui met en action des dinosaures et des créatures monstrueuses. ■



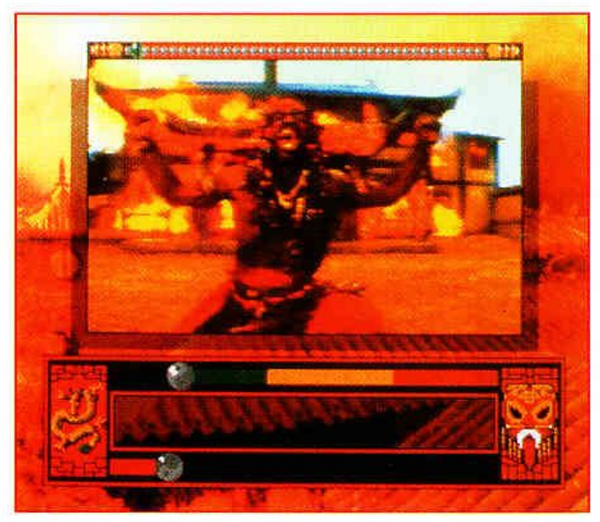
▲ *Super Street Fighter 2.*



▲ *FX Fighters.*



▲ *Sento.*

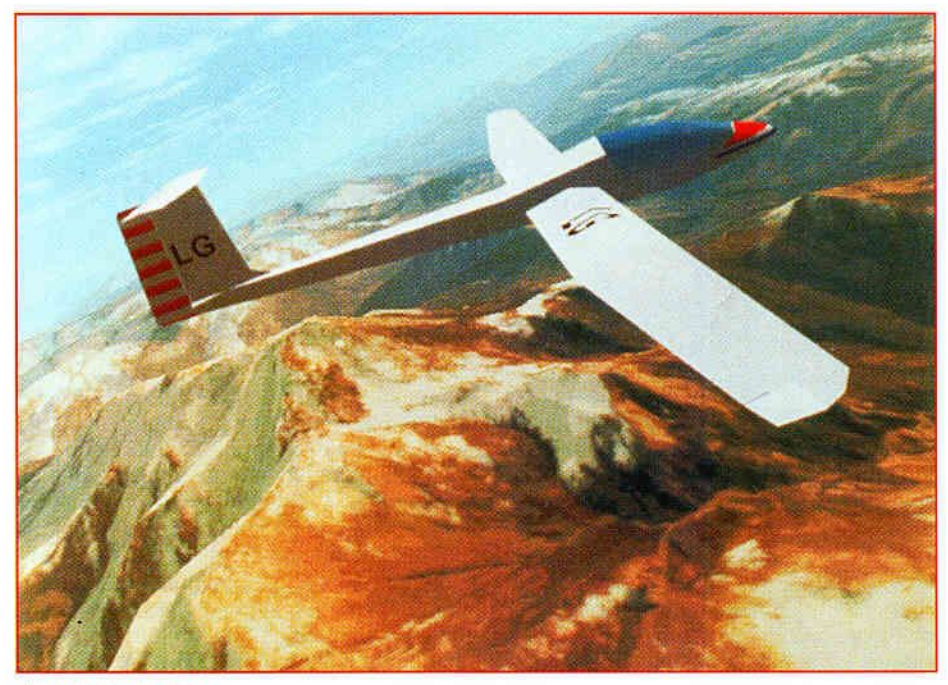


▲ *Supreme Warriors.*

SUR LES RANGS

FX FIGHTERS (GTE Interactive/CD PC/mai 95)
PRIMAL RAGE (Time Warner/CD PC/septembre 95)
SKULLCRACKER (Cyberflix/CD PC & CD MAC/mars 95)
SUPER STREET FIGHTER TURBO (Gametek/PC/mars 95)
SUPREME WARRIORS (Digital Pictures/CD PC, CD MAC/mi 95)
WARRIORS (Mindscape/PC/avril 95)

Les simulations


▲ Flight Unlimited.


▲ Fast Attack.

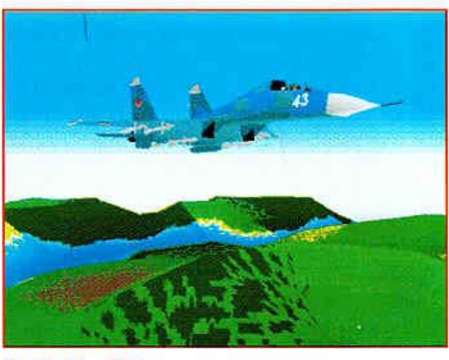

▲ Terra nova.


▲ Jetfighter 3.

Pas de nouvelles de Flying Aces chez BMG. Wing Commander 4 est annoncé pour début 96, avec un véritable film en perspective. Flight Unlimited, toujours plus beau, devrait bientôt arriver. Mechwarrior 2, encore retardé, en profite pour se peaufiner, tout comme Iron Assault chez Virgin ; ces deux produits mettant en action des robots de type Mechs dans des combats futuristes destructeurs. Cependant, la surprise venait de Looking Glass technologies, avec un nouveau jeu présenté sous le nom de Terra Nova. Utilisant les mêmes technologies que celles de Flight Unlimited, il s'agira d'une simulation de Mechs dans des paysages carrément magnifiques et surtout en relief.

Elite 3, First Encounter devrait une fois de plus ravir les aficionados de David Braben, avec une aventure mêlant simulation et gestion commerciale.

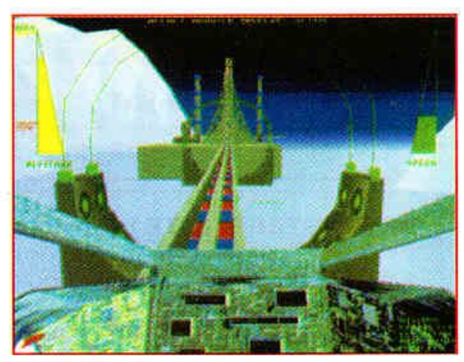
Fighter Wing est un simulateur de Merit Studios qui, s'il ne semble pas techniquement révolutionnaire, devrait être jouable jusqu'à seize en réseau ! La plupart des éditeurs semblent avoir compris la nécessité du mode réseau. Ainsi, Microprose prépare pour son Top Gun une version multi-joueurs ! Sur le stand SSI, nous avons aussi pu admirer Renegade, une simulation de combats spatiaux en SVGA qui semble décidément de plus en plus réussie. Chez nos amis d'Ocean, Super TFX est une version SVGA et largement améliorée du simulateur de combats aériens modernes de D. I. D., alors qu'Iron Angel prend de plus en plus d'ampleur. Domark continue sur sa lancée en montrant ses trois prochaines simulations. Absolute Zero et Flying Nightmare 2 sur Mac sont tous deux impressionnants, tandis que Tank Commander, jouable en réseau jusqu'à quatre, permettra aux joueurs de diriger un peloton de quatre véhicules dans de nombreuses missions !


▲ Fighter Wing.

Thunderhawk de Core Design était montré sur le salon, surprenant tout le monde par son exceptionnelle qualité et son animation irréprochable. Mais attention à Chopper chez Ocean et surtout à Hawc chez Virgin, des simulations d'hélicoptères que nous espérons bien découvrir dans les mois à venir...

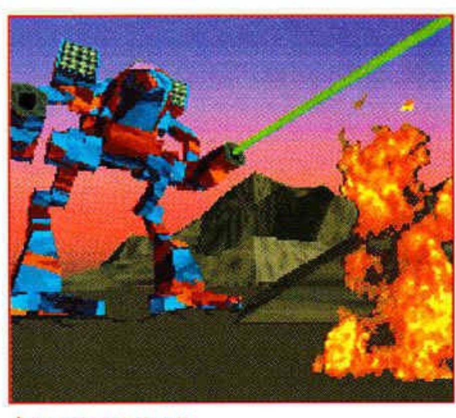
Curieusement, l'annonce la plus marquante dans ce domaine était faite sur le stand Titus. Versus F. Tank (nom provisoire) est en effet un projet en développement depuis de nombreux mois, qui explique à lui seul, le calme plat observé depuis plusieurs mois par cette compagnie. Il s'agit d'un jeu spécialement réalisé dans l'optique d'une utilisation en réseau. Dans le même temps, il a été développé et pensé pour tous les systèmes de VR. Cela signifie en clair et sans décodeur que vous pourrez jouer en réseau avec vos casques de réalité virtuelle ! Chaque personne dirigera un territoire et


▲ First Encounter.


▲ Absolute Zero.



▲ F. Tank.



▲ Mechwarrior 2.



▲ Tank Commander.

des véhicules (trois différents : un tank, un walker et un véhicule volant), avec pour seul but d'étendre ses possessions.

Alors que Microprose décevait légèrement son monde avec un Across The Rhine toujours retardé, Novalogic annonçait fièrement la proche sortie de Comanche Réseau.

Pour les marins d'eau douce, l'année sera salée avec un simulateur de sous-marin chez SSI et un autre, impressionnant, chez Time Warner. Toujours chez SSI, le Great Naval Battles 3 devrait à nouveau apporter son lot d'épaves calcinées sur les océans virtuels. ■



▲ 1942.

SUR LES RANGS

1944 ACCROSS THE RHINE (Microprose/CD PC/mars 95)
ABSOLUTE ZERO (Domark/CD Mac/mars 95)
COMANCHE MULTIPLAYER (Novalogic/CD PC/mi 95)
FAST ATTACK (Time Warner/CD PC/juin 95)
FIGHTER WING (Merit Studios/CD PC/Disponible)
FIRST ENCOUNTER (Gametek/CD PC/février)
FLIGHT UNLIMITED (Looking Glass Technology/CD PC/mi 95)
FLYING NIGHTMARE 2 (Domark/CD MAC/mi 95)
GREAT NAVAL BATTLES 3 (SSI/CD PC/mai 95)
IRON ASSAULT (Virgin/CD PC/mars 95)
JETFIGHTER 3 (Mission Studios/CD PC/avril 95)
MECHWARRIOR 2 (Activision/CD PC/mai 95)
RENEGADE (SSI/CD PC/février 95)
SILENT HUNTER (SSI/CD PC/mai 95)
TANK COMMANDER (Domark/CD PC/mi 95)
TERRA NOVA (Looking Glass Technologies/CD PC/fin 95)
THUNDERHAWK (Core Design/CD PC/automne 95)
TOP GUN (Spectrum Holobyte/CD PC/mi 95)
VERSUS F. TANK (Titus/CD PC, PC/mi 95)

Les jeux de sport

Slam City est un basket de type One On One (un contre un) de Digital Pictures, entièrement filmé, où votre joueur est vu de dos. Jammit, toujours en un contre un, de GTE vient tout juste de sortir aux USA, pour un produit techniquement pas très impressionnant.

Dans le paquet des simulations de golf, Fairway To Heaven de Gametek et Scottish Open de Core Design sont peut-être les deux produits les plus attendus. Sensible Golf est en effet d'un genre différent, puisque très orienté arcade ; ce qui soi-dit en passant, risque de plaire à beaucoup plus de gens.

Alex Dampier Hockey sera un des nombreux hockeys à voir le jour cette année. SSI nous en prépare aussi un, tandis que Time Warner se lance également dans la course !

Accolade continue à produire de nombreux produits dérivés des sports. Brett Hull Hockey, Hardball 4 pour les fans de baseball, Live Action Football, pour les fous de football américain...

Une des nouveautés venait cependant de chez Velocity, avec une course de jetski très bien réalisée. De son côté, le petit éditeur américain Microleague est sur le point de lancer son adaptation micro de Blood Bowl, le célèbre jeu de football américain hyper-violent, mettant en scène des orcs, des trolls, des nains...

Enfin, US Gold possède la licence de la mascotte des prochains jeux olympiques, avec dans un premier temps un produit prévu pour cette année. ■



▲ Alex Dumpier Hockey.



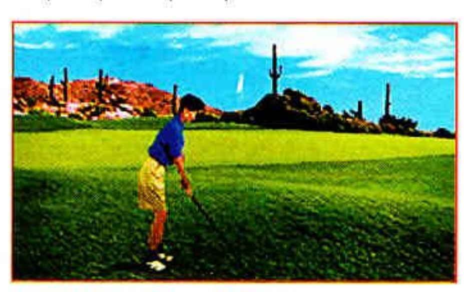
▲ Jammit.



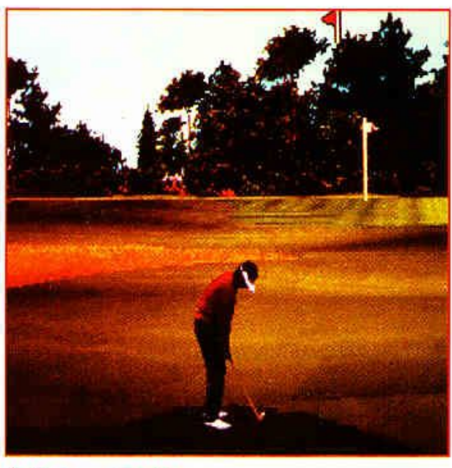
▲ Unecessary Roughness.



▲ Brett Hull Hockey.



▲ The Skins Game At Bighorn.



▲ Fairway To Heaven.

SUR LES RANGS

- **BLOOD BOWL** (Microleague/PC/mars 95)
- **BRETT HULL HOCKEY** (Accolade/CD PC/février 95)
- **FAIRWAY TO HEAVEN** (Gametek/CD PC/mars 95)
- **HARDBALL 4** (Accolade/CD PC/disponible)
- **HOCKEY 95** (Merit Studios/CD PC/février 95)
- **HOCKEYDROME** (Activision/PC, CD PC/fin 95)
- **IZZY OLYMPICS** (US Gold/CD PC/été 95)
- **JAMMIT** (GTE Interactive/PC, CD PC/disponible)
- **JETSKI RAGE** (Velocity/MAC/mi 95)
- **LIVE ACTION FOOTBALL** (Accolade/CD PC/février 95)
- **SCOTTISH OPEN** (Core Design/CD PC/mars 95)
- **SLAM CITY** (Digital Pictures/CD PC, CD MAC/début 95)
- **THE SKINS GAME AT BIGHORN** (Interplay/CD PC, CD MAC/mars 95)
- **VIRTUAL POOL** (Interplay/CD PC/début 95)
- **WAYNE GRETZKY HOCKEY** (Time Warner/CD PC/fin 95)

Les jeux de stratégie

Les petites compagnies américaines spécialisées dans les wargames devraient enfin être distribuées en France. Avalon Hill's, par exemple, devrait sortir Advanced Civilization et Beyond Squad Leader, tandis que QQP, repris par American Laser Games, lancera d'ici peu Perfect General 2. Dans la même catégorie, Front Lines chez Impressions, clone amélioré de Battle Isle 2, devrait voir le jour très prochainement. Chez Mindscape, que cela soit au sujet de Warhammer ou Metal Marines, on attend toujours d'en savoir plus. Après Hammer Of The Gods, New World Computing finalise Heroes Of Might & Magic, un jeu de stratégie comprenant quelques éléments de jeux de rôle, qui vous permettront d'évoluer dans le monde féerique de M & M !

The Civil War chez Empire, développé par l'auteur de Fields Of Glory est une pure merveille du genre. Il sera jouable en réseau et en temps réel, chaque adversaire dirigeant ses troupes sur un écran en SVGA superbe. Une réalisation exemplaire, une interface très étudiée, des dizaines d'options géniales font de ce produit la référence en la matière !

Un des événements du salon était Command & Conquer, la prochaine production de l'équipe de chez Westwood, à l'origine du fabuleux Dune 2.

Le principe du jeu reste globalement le même, deux camps s'opposant pour la suprématie de certains territoires. Les innovations apparaissent cependant très nombreuses, avec une option jeu réseau, plus d'unités, plus de bâtiments et surtout une intelligence artificielle nettement plus aboutie. Les possibilités offertes par le jeu semblent reprendre celles de Warcraft en quantités plus importantes ! Il est do-


▲ *Front Lines.*


▲ *Conqueror.*


▲ *Baldies.*


▲ *Conqueror.*

SUR LES RANGS

ADVANCED CIVILIZATION (Avalon Hill's/PC/disponible)
BALDIES (Gametek/PC/mars 95)
BATTLECRUISER 3000 (Mission Studio/CD PC/mi 95)
BEYOND SQUAD LEADER (Avalon Hill's/PC/disponible)
BREACH 3 (Impressions/PC/mars 95)
COMMAND & CONQUER (Westwood Studios/CD PC/mars 95)
CONQUEROR (Time Warner/CD PC/mai 95)
CONQUEST OF THE NEW WORLD (Interplay/CD PC/mi 95)
FLIGHT COMMANDER 2 (Avalon Hill's/PC/disponible)
FRONT LINES (Impressions/CD PC/février 95)
HEROES OF MIGHT & MAGIC (New World Computing/CD PC/mars 95)
LEGIONS (Mindscape/MAC/disponible)
REDGHOST (Empire/CD PC/mi 95)
STALINGRAD (Avalon Hill's/PC/disponible)
STAR REACH (Interplay/MAC/disponible)
THE CIVIL WAR (Empire/CD PC/mars 95)
X-COM (Microprose/PC/mi 95)

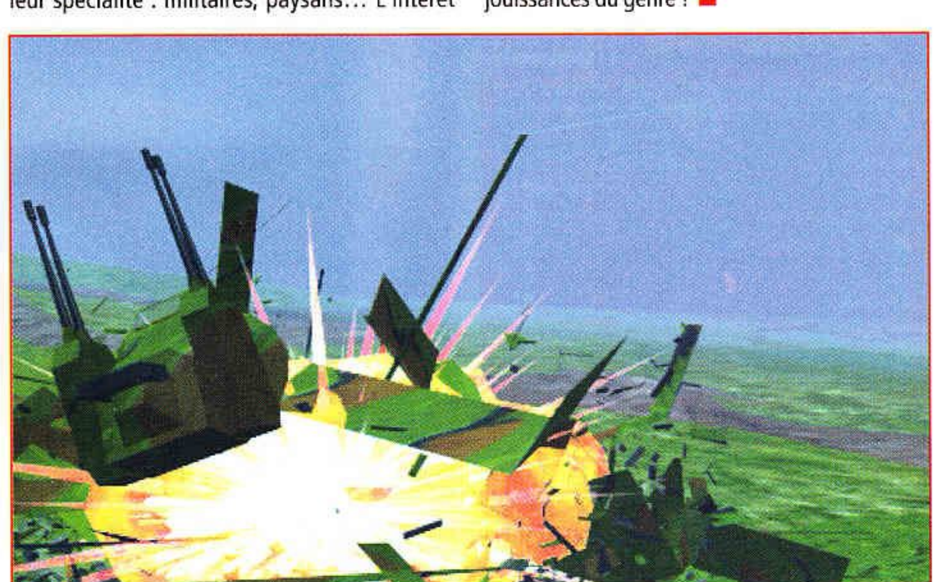
rénavant très facile de diriger une ou plusieurs unités, ces dernières réagissant logiquement lorsque vous ne vous occupez pas d'elles : elles se défendent, se planquent, s'enfuient...
Time Warner, distributeur de Software Sorcery bénéficiait de leur prochaine superproduction : Conqueror. Ce soft, très difficile à qualifier risque de faire très mal à la concurrence. Il s'agit à la base d'un jeu de stratégie, comprenant des éléments de gestion de votre empire, et surtout des phases à la Doom lors de certains combats. La réalisation de l'ensemble est d'un excellent niveau et ce mélange de plusieurs genres pourrait bien être une idée de génie !
Dans les jeux de stratégie, Legions de Mindscape est déjà sorti aux États-Unis, tandis que Conquest Of The New World devrait ravir les fans de Civilization.
Microprose présentait une version jouable d'UFO 2, nommé pour l'occasion X-Com. Les graphismes ont été légèrement améliorés et changés, mais le jeu reste exactement le même ! On aurait pu espérer un peu plus d'originalité pour ce qui reste un des meilleurs jeux de stratégie de l'année 94 !
Gametek montrait surtout Baldies (chauves en français), un jeu de stratégie/arcade des plus rigolos. Pouvant se jouer en réseau, il reprend un peu le système de Populous 2, avec des populations pouvant effectuer diverses actions suivant leur spécialité : militaires, paysans... L'intérêt consiste bien sûr à trucider les ennemis, en utilisant, s'il le faut, des pièges à loup et autres réjouissances du genre ! ■



▲ UFO 2.



▲ Dominus.


▲ Command & Conquer.


▲ Mechlords.

Les jeux de réflexion

Shanghai : Great Moments est une production originale, dernière version de ce jeu chinois devenu pour l'occasion loufoque. Avec de nouveaux graphismes et de nouveaux modules de jeu, voici qui devrait nous faire patienter jusqu'au troisième volet. Super Pushover est la suite du célèbre jeu de réflexion lâché par Ocean… il y a deux ans de cela !

L'adaptation par Microprose de Magic : The Gathering semble bien s'annoncer, même si les fanatiques risquent d'être déçus. Prévu pour se jouer à deux, Magic est surtout conçu comme un jeu en réseau. En outre, Microprose semble avoir tissé autour d'un jeu une mini-aventure et surtout une réalisation de premier ordre.

Du côté des pokers, New World Computing s'apprête à lancer le premier volet d'une série mettant en scène trois célébrités (américaines). Humour et scènes vidéos digitalisées pour un loisir coûteux. Dans un genre un peu plus sexy, Strip Poker Pro sera distribué par Titus. Les participants seront aussi bien féminins que masculins !

Dans le domaine des softs plus classiques, Titus est sur le point de sortir son Virtua Chess, un jeu d'échecs qui tient la route puisqu'il semble damer le pion à tous ses concurrents grâce à un jeu de la pièce (une fois n'est pas coutume) très offensif. Quant à Sargon V sur Mac, il était toujours annoncé pour très bientôt !

Clockwerx de chez Spectrum Holobyte est ni plus ni moins que la reprise d'un shareware déjà disponible sur Mac ! Quant à Hodj' n' Podj présenté sur le stand Virgin, il s'agit de la dernière loufoquerie de Steve Meretzky, mélange de plusieurs jeux classiques, complètement repris et corrigés par cet allumé hors pair !

Enfin, une petite surprise nous attendait chez Westwood Studios avec un Monopoly complètement refait sur CD-Rom. Des centaines de petites animations réalisées sous 3DS viendront un peu pimenter ce qui reste le jeu de société le plus populaire de la planète. ■



Virtua Chess. ▲

▲ Clockwerx.



▲ Zombi Dino From Planet Zeltoid.



▲ Strip Poker Pro.



▲ Shangai.

SUR LES RANGS

CLOCKWERX (Spectrum Holobyte/Mac/février 95)
HODJ' N' PODJ (Virgin/CD PC/mi 95)
MAGIC : THE GATHERING (Microprose/CD PC/mai 95)
MONOPOLY (Westwood Studios/CD PC/mars 95)
MULTIMEDIA STRIP POKER (New World Computing/CD PC/mars 95)
SARGON 5 (Activision/MAC/février)
SHANGHAI : GREAT MOMENTS (Activision/CD PC/mars 95)
STRIP POKER PRO (Titus/CD PC, CD MAC/février 95)
THE INCREDIBLE MACHINE 2 (Sierra/CD PC/mars 95)
USCF CHESS (Interplay/CD PC/mi 95)
VIRTUA CHESS (Titus/CD PC/février 95)
ZOMBI DINO FROM PLANET ZELTOID (Interplay/CD PC/mars 95)

Les jeux de gestion

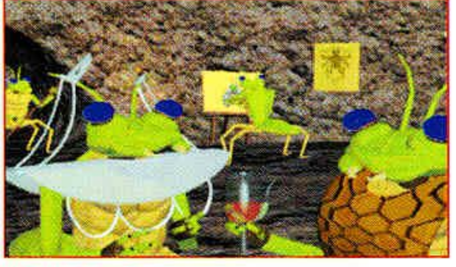
A4 NetWork, entièrement réadapté par les soins d'Infogrames, sortira bientôt pour une simulation de gestion d'empire économique dans le genre Transport Tycoon. Considéré au Japon comme le meilleur jeu du genre, son européanisation sera retardée jusqu'au mois d'avril. Sim Ant et Sim Earth sont toujours l'objet d'adaptation sur CD-Rom chez Interplay. De superbes scènes cinématiques ont été ajoutées, et les jeux semblent avoir subi un sérieux ravalement.

De son côté, Maxis poursuit son travail de sape dans le domaine de la simulation de microsystèmes. Sim Isle et Sim Tower vous permettront, une fois encore, de révéler vos talents d'organisateur et de décisionnaire.

High Sea Traders, gestion d'empire maritime durant la Renaissance, malgré une réalisation un peu légère, pourrait passionner les fans ! Il faut dire qu'en plus de la gestion marchande, il faudra aussi assumer les alliances politiques et surtout les combats maritimes.

L'excellente nouvelle venait, quant à elle, de chez Microprose, avec l'annonce de la sortie imminente d'une version réseau de Civilization. Toujours aussi fabuleux en solo, le produit de Sid Meier devrait carrément exploser les serveurs d'ici peu de temps.

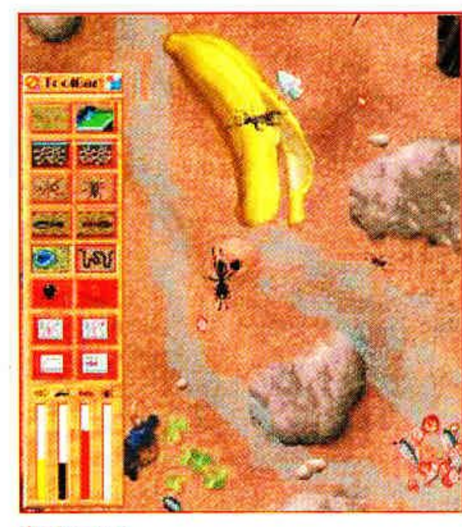
Une autre nouveauté se trouvaient au stand New World Computing, avec un jeu de gestion du genre Utopia ou Dune 2, réalisé par les auteurs de Master Of Orion et Master Of Magic. Mechlords devrait voir le jour dans les mois qui viennent. L'absence d'E. A. du salon ne nous a pas permis de découvrir Theme Hospital, le nouveau délire des équipes de Bullfrog, mais on vous promet un petit reportage pour très bientôt. ■



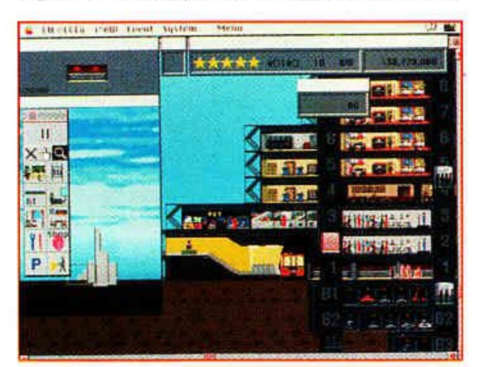
▲ Sim Earth.



▲ Colonization sur MAC.



▲ Sim Ant.



▲ Sim Tower.



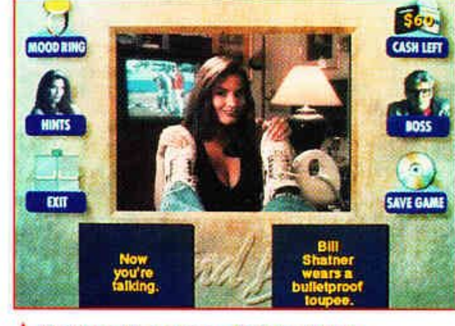
▲ Sim Forest.

SUR LES RANGS

- **CIVILIZATION MULTIPLAYER** (Microprose/PC, MAC/mars 95)
- **HIGH SEA TRADERS** (Impressions/CD PC/mars 95)
- **MECHLORDS** (New World Computing/CD PC/été 95)
- **SIM ANT** (Interplay/CD PC/février 95)
- **SIM EARTH** (Interplay/CD PC/février 95)
- **SIM ISLE** (Maxis/CD PC, CD MAC/février 95)
- **SIM TOWER** (Maxis/CD PC/mars 95)
- **THEME HOSPITAL** (Bullfrog/CD PC/mi 95)

Mais encore...

Le CES de Las Vegas est révélateur de l'année 95. Le salon était monopolisé, pour la micro, à 99,9 % par le PC et le Macintosh. À peine une poignée de jeux était annoncée sur Amiga, ce qui semble décidément confirmer les mauvaises nouvelles destinées à ses possesseurs. On peut aussi noter certaines absences, stratégiques ou non. Ainsi Electronic Arts semble se réserver pour l'ECTS et surtout l'E3 au mois de mai. Il faut dire que, mis à part Bioforge, l'hiver va être relativement pauvre en produit E. A. !
Au niveau des rachats, les deux grosses annonces consistaient en celui d'Accolade par Warner Music Group et Bullfrog par Electronic Arts. À noter aussi que Broderbund deviendra à nouveau indépendant pour sa distribution à partir du mois de mars.
Pour les nostalgiques, on remarquera l'apparition prochaine sur PC d'un émulateur d'Atari VCS 2600 ! Non, il ne s'agit pas d'une blague, mais de la prochaine sortie d'Activision - Action Pak - une compilation de ses dix meilleurs jeux pour cette console. Aucune amélioration sur la version PC pour retrouver River Raid, Pitfall et bien d'autres légendes du genre !
Activision (toujours) s'occupe de la distribution de nouveaux produits comme The Mask, une BD multimédia que l'on doit à Dark Horse Comics, tandis que Digital Entertainment lance sa première BD cybernétique interactive.
Le salon fut aussi pour nous l'occasion de découvrir de nombreux jeux éducatifs, dont certains atteignent largement la qualité des superproductions ludiques. Dr Brain 3 chez Sierra, toute une gamme Disney ou encore Once Upon A Forest de Sanctuary Woods, sans oublier des produits tels que les contes interactifs vidéos du Livre de la Jungle...
Simon & Schuster Interactive montrait aussi toute une panoplie de produits de très grande qualité, destinés aux plus jeunes.
Pour tous ces éducatifs merveilleux, il ne reste plus qu'à espérer une traduction complète !
Comment ne pas citer aussi la simulation de pêche chez Amtex ?
Les produits de type charme, voire plus, ont envahi eux aussi le salon. Outre le Strip Poker chez Titus, on avait droit par exemple à une simulation de drague chez Trimark, ou carrément un casino virtuel découvrant des hôtesses plus que charmantes. Enfin, le multimédia du X a essayé d'innover, avec des produits soi-disant interactifs et ludiques. Le plus attendu reste incontestablement Virtual Valérie 2, dont les publicités commencent à égayer les magazines américains. Space Sirens offrait quelques images de synthèse pour une pseudo-aventure se limitant à déclencher des scènes de plus en plus chaudes pour passer littéralement sur le corps de sirènes de l'espace très attrayantes. ■

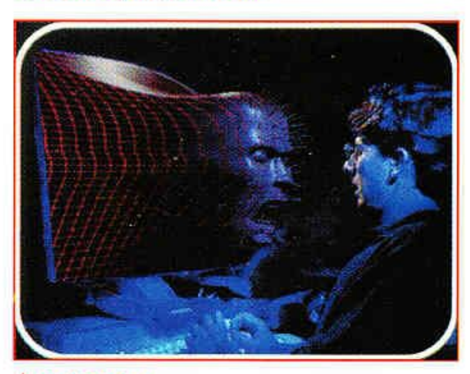


▲ National Lampoon's Blind Date.



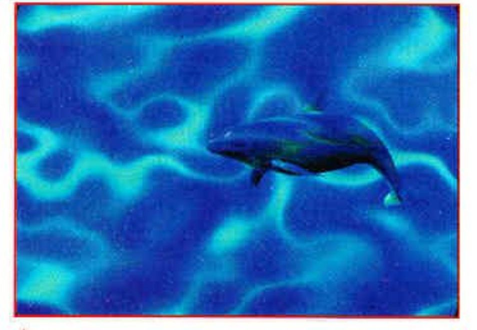
▲ Indy & Desktop Adventure.


▲ Once Upon At Forest.


▲ Hell Raiser.



▲ Zaark.


▲ Blue Star.


▲ Virgil.

SUR LES RANGS

ACTION PACK (Activision/CD PC/mars 95)
DR BRAIN 3 (Sierra/CD PC/mars 95)
GONE FISHIN' (Amtex/PC/disponible)
INDY & HIS DESKTOP ADVENTURE (Lucasarts/PC/mars 95)
MUPPET TREASURE ISLAND (Activision/CD PC/mi 95)
NATIONAL LAMPOON'S BLIND DATE (Trimark/CD PC/mars 95)
ONCE UPON A FOREST (Sanctuary Woods/CD PC/disponible)
THE MASK (Activision/CD PC, CD MAC/disponible)
VIRTUAL COP (Digital Entertainment/CD PC, CD MAC/février 95)

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA

NOUVEAU — **DARK FORCES** — CD ROM



Quatorze niveaux de folie !! Une lutte sans merci contre les forces du mal. Vous devrez ramper dans des conduits d'aération, enclencher des mécanismes entraînant le déplacement de bâtiments entiers, vous faire porter par l'eau des égouts à travers détroits conduits d'évacuation.



NOUVEAU — **BIOFORGE** — CD ROM



Une aventure "science fiction" signée Origin.
Un pas de plus dans le domaine du film interactif est franchi avec ce jeu où vous incarnez un héros moitier homme, moitier machine.

NOUVEAU — **US NAVY FIGHTERS** — CD ROM



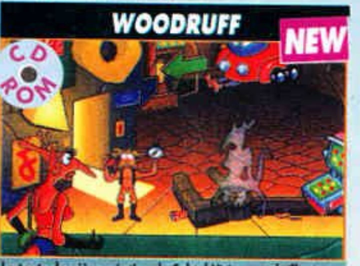
VERSION FRANCAISE

Voici le fin du fin en matière de simulation aérienne !! Un réalisme à couper le souffle grâce aux graphismes texturés ou utilisant les techniques d'ombre de Gouraud. Ce sont 8 avions de combat (le Tomcat, le Corsair, le Lighting, le SU 33 ...) que USNF vous propose de piloter !

LITTLE BIG ADVENTURE — HIT — CD ROM

Certainement le jeu de l'année par les auteurs d'Alone in the Dark ! Avec ses graphismes en haute résolution et ses voix en français, cette aventure pleine d'humour vous fera visiter un monde gigantesque et féérique.

WOODRUFF — NEW — CD ROM



La toute dernière création de Coktel Vision : un brillant dessin animé interactif complètement loufoque. Vous incarnez Woodruff. Il a persu toute mémoir (excepté un mot : "schnibble") à la suite d'un malheureux accident !!

LAST DINASTY — NEW — CD ROM

Votre mission est de déjouer les plans machiavéliques d'un sombre personnage voulant s'emparer de "l'intégrale connaissance" ! Plus de 40 minutes de video dans cette aventure vous emmenant à travers les galaxies.

IRON ASSAULT — NEW — CD ROM



Une action intense : dans ce futur proche, vous combattez depuis votre robot à la puissance de feu inimaginable !! des graphismes, des contours et textures réalistes pour vousplonger à 100% dans le feu de l'action.

WING COMMANDER 3 — HIT — CD ROM



Dernier volet de la série culte, WC III s'annonce d'emblée comme un événement ! Bénéficiant pour sa réalisation du buget d'un véritable film, tout y est : véritables acteurs, images de synthèse, scénario béton, jouabilité parfaire et surtout beaucoup de fun !

SPÉCIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA

MAGIC CARPET — HIT — CD ROM — **299F**

Les auteurs de Populous sont de retour et font très fort : du haut de votre tapis volant, vous survolez votre pays, combattez monstres et magiciens et acquérez de nouvelles armes et compétences. Un simulateur original et une idée géniale !

dans tous les magasins MICROMANIA
et aussi en Vente par Correspondance :
Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

INFERNO — HIT — CD ROM — **299F**



Après avoir combattu l'empire Rexxon dans Epic, DID vous fait reprendre du service. Equipé d'un nouveau chasseur, vous affronterez l'Armada de l'empire au cours de 700 missions.



CREATURE SHOCK — HIT — CD ROM — **299F**

Assistez avec ce jeu à une nouvelle révolution dans le domaine des shoot em up sur PC CD Rom ! Creature Shock est entière-ment en image de synthèse, l'interactivité et la jouabilité exceptionnelles promettent des heures de plaisir et d'action.

ARMORED FIST — HIT — CD ROM — **299F**



La dernière simulation de char d'assaut réalisée par Novalogic, les auteurs de Comanche ! Le simulateur par excellence grâce à la technologie révolutionnaire de "Voxelspace".

Téléphonez au 92 94 36 00 ou tapez 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles

* Pour une commande minimale de 200 F.



PASSEZ À LA GÉNÉRATION 32 BITS AVEC LES NOUVELLES CONSOLES 3 DO
La nouvelle Console Goldstar
Une nouvelle console aux caractéristiques exceptionnelles à découvrir en magasin !
3DO
SPÉCIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA sur les jeux 3 DO
FIFA 95
349F
MEGARACE
299F
VR Stalker 299 F
AD & D Slayer 299 F
Burning Soldier 299 F
Star Control 2 299 F
Way of Warrior 299 F
Microcosm 299 F
Des Hits à 299 F
MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
NOUVEAU
Ouverture prochainement d'un nouveau magasin Micromania
• CENTRE COMMERCIAL EVRY 2
Venez découvrir dans tous les magasins Micromania les nouvelles consoles 32 bits : la PSX, la Saturn, la 3 DO ... !!
LES MAGASINS MICROMANIA
MICROMANIA EVRY 2 NEW
Centre Commercial Evry 2 - Niveau bas
Tél. 69 29 04 99
MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Centre Commercial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99
MICROMANIA EURALILLE NEW
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 05 57 58
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07
MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile Métro George V - Tél. 42 56 04 13
MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82
MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58
THOMAS JORDAN
101204
MICROMANIA
3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !!
* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables du 4 février au 11 mars 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
Gen 2
Titre
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage
GRATUIT
Précisez CD Cartouche Disk
Total à payer = F
Nom
Adresse
Code postal
Tél.
Ville
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ..../....
Signature :
Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi
Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement
N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux: 3DO PC 3 P PC CD Rom Game Boy Megadrive Gamegear Super Nintendo



TESTS MODE D'EMPLOI

Vous n'avez jamais rien compris aux anciens pavés de notes des tests ? Nous non plus ! Alors nous vous avons tout modifié : suivez le guide...



Le top du mois :
il signale un jeu par mois, élu comme le meilleur programme par toute la rédaction (et ce n'est pas une petite affaire !).



Le glok du mois :
il signale le jeu le plus nul et le plus scandaleux du mois.



Le Gen d'Or :
il récompense les jeux qui ont une note de 90 % ou plus.

TÉTIÈRE

TEST 



► *Disponible*
date de sortie

Le haut de page sert à annoncer la rubrique : test, dossier, news, previews, mégatest... Dans les tests, nous indiquons la machine sur laquelle est testé le jeu, puis l'éditeur du programme et surtout la date de disponibilité en magasin. Des informations utiles peuvent encore y apparaître selon les besoins.

LE PAVÉ DE NOTE



+ Excellente jouabilité.
+ Maniabilité vaisseau.
+ Aucun ralentissement.

- Shoot classique.
- Vite répétitif.
- Pas de plein écran.

Technique : Un lecteur CD-Rom double vitesse avec 4 Mo de Ram et... un PC, 386 DX minimum.

Versions : 3DO, Mega-CD, Amiga 1200, Mac et PC.

Testé sur : PC 486 DX2 66 Mhz, lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 400 francs

Le type du jeu

Note globale du jeu sur 100 % : elle indique l'intérêt du programme.
Support pour différencier les jeux sur disquettes, cartouches ou CD-Rom.

Graphisme : une note sur 20 pour apprécier la qualité des graphismes, mais aussi leur style, leur originalité...
Son : une note sur 20 d'appréciation de la qualité des bruitages et des musiques, mais aussi et surtout leur intégration au jeu, l'originalité des compositions, en particulier pour les jeux CD-Rom...
Animation : une note sur 20 sur la qualité du scrolling, de l'animation des personnages et de la digitalisation pour les vidéos...
Durée de vie : une note sur 20 pour rendre compte de la longévité moyenne d'un jeu, mais aussi de la possibilité d'y rejouer sans aucun déplaisir...

Les plus : les éléments qui mettent en valeur le programme.
Les moins : les éléments qui méritent que l'on prévriennent le lecteur quant à leur qualité douteuse.

Technique : détermine la configuration normale pour utiliser le produit. On essaye aussi de vous donner quelques précisions supplémentaires.
Versions : autres versions prévues.

Testé sur : la(es) machine(s) sur la(es)quelle(s) le jeu a été testé.
Le prix du jeu : Une indication du prix moyen chez un revendeur.

TOP RÉDAC

TOP RÉDAC	NOTE	DISPONIBILITÉ
1 Under A Killing Moon (PC CD-Rom)	90/95	Dispo VF
2 Ecstatica (PC CD-Rom)	83/84	Dispo
3 Warcraft (PC & PC CD-Rom)	85/92	Dispo
4 Wing Commander III (PC CD-Rom)	93/93	Dispo VF
5 Little Big Adventure (PC CD-Rom)	95/95	Dispo
6 Magic Carpet (PC CD-Rom)	82/96	Dispo
7 Super Street Fighter II Turbo X (3DO)	84/87	Dispo Import
8 Sensible World Of Soccer (Amiga)	84/91	Dispo
9 Road Rash (3DO)	82/91	Dispo
10 System Shock (PC CD-Rom)	87/94	Dispo

TOP PREVIEWS

1 Phantasmagoria (PC CD-Rom)
2 Full Throttle (PC CD-Rom)
3 Stonekeep (PC CD-Rom)
4 Flight Unlimited (PC CD-Rom)
5 Descent (PC)
6 Bioforge (PC CD-Rom)
7 Lands Of Lore 2 (PC CD-Rom)
8 Heart Of Darkness (PC CD-Rom)
9 Deadelus Encounter (PC CD-Rom)
10 Dark Forces (PC CD-Rom)

LE P'TIT TOP RÉDAC ILLUSTRÉ

Certains d'entre vous auront certainement noté le mois dernier que le classement des jeux du Top Rédac ne correspondait pas à leur note. Les plus observateurs ont sans doute aussi remarqué que ce mois-ci l'erreur s'était reproduite. Sachez donc qu'il ne s'agit PAS d'une erreur. Ce classement est effectué à l'aide d'un petit sondage auprès de Didier/Olivier/Stéphane/Thierry qui classent leurs 10 jeux préférés du mois. Ceux auxquels ils ont beaucoup joué ou ils auraient aimé jouer si les autres n'avaient pas emporté l'unique version chez eux (spécialité d'Olivier avec les CD). Il arrive donc qu'un jeu à 89 % précède un jeu à 95 % pour avoir été plébiscité par le quatuor.
À propos du Top Rédac, la présence de deux notes a dû vous intriguer. Sachez donc que la seconde correspond à la note donnée lors du test et la première à sa remise à niveau (nouveau système de notation oblige).

JEUX DU MOIS	NOTES DU MOIS	PAGES
Cyclone (PC, CD PC)	70	P. 100
Dragon Stone (AM)	65	P. 102
Hammer Of The Gods (CD PC)	63	P. 104
Hell (CD PC)	71	P. 94
Jungle Strike (CD PC)	66	P. 106
Kick Off 3 (AM, PC)	70/71	P. 108
Loony Labyrinth (MAC)	63	P. 112
Mortal Kombat (AM)	70	P. 114
Night Trap (CD MAC)	75	P. 116
Overlord (AM)	65	P. 118
Panzer General (CD PC)	82	P. 120
Shadow Fighter (AM)	75	P. 124
Star Trail (CD PC)	64	P. 128
Wings Of Glory (CD PC)	80	P. 130
World Cup Golf (CD PC)	69	P. 136

DÉMOGÈNE



Il accompagne les jeux, en preview ou en test, qui figurent sur le CD de démos. Ce n'est donc pas une récompense, du moins pas obligatoirement pour le jeu… En revanche, pour vous, c'en est une !

DE 100 % À SANG POUR SANG

Rares sont les jeux qui désormais ne s'illustrent pas par leur qualité graphique. La plupart sont magnifiques, quelques-uns grandioses. Bref, les notes avaient tendance à s'envoler. Soyons honnêtes, notre système de notation était même depuis longtemps sur orbite. Les éditeurs se frottaient les mains et les lecteurs, incrédules, hésitaient tous les mois entre une dizaine de produits à plus de 90 %. Il était temps de changer et de durcir ce système de notation. On a donc visionné une cinquantaine de fois Orange Mécanique et, ainsi conditionnée, l'équipe est partie sur de nouvelles bases. Nos outils de travail ont aussi changé, d'un côté le clavier du Macintosh, de l'autre le Magnum 44. Plus question de se faire avoir par une réalisation technique hors pair. Ce sont désormais l'intérêt et la jouabilité du produit qui priment avant tout. On ne dissèque plus à coups de bistouri, mais à coups de hache. Et nous, on n'a personne à suivre… (pas-con). ■
QU'ON SE LE DISE…



LE RETOUR DES FÊTES

Ooooooooh ma tête... Voici le résumé des conversations en ce début d'année 95. On a bien entendu tous pris d'excellentes résolutions. Olivier s'est juré d'être plus souple avec les pigistes et a été jusqu'à brûler symboliquement son fouet. Didier a décidé de devenir végétarien. Stéphane renonce aux amphées et Thierry s'est acheté une conscience ! ! !



STÉPHANE LAVOISARD, mort ou vif

Il s'est enfui ! Quelle idée aussi de lui en avoir donné l'opportunité ! En partant au CES de Las Vegas, il a profité d'une minute d'inattention de Didier (une mignonne attachée de presse sans doute) pour défaire ses liens et se mêler à la foule. La puce électronique dissimulée dans son oreille gauche a permis de le pister durant quelques heures, puis plus rien. Disparu. La somme offerte par Gen4 à toute personne susceptible de nous renseigner sur sa position est de 500 000 000 dollars (son salaire annuel). Indices : il doit encore porter des chaînes et joue souvent à Rise of the Triad.



DIDIER LATIL, le flambeur

Tout, il a tout perdu au craps et au poker. Son argent, ses bagages, son billet d'avion et l'esprit. On avait pourtant mis en garde ce bon père de famille contre les lumières de Las Vegas, mais il n'a su y résister. L'appel du jeu a causé sa perte. Aux dernières nouvelles, il tente de gagner de quoi racheter un billet d'avion en chantant : « J'avais un ami lapin » aux touristes. Heureusement il possède un abri pour la nuit, une sympathique actrice rencontrée sur le salon des Awards du X (à côté du CES) lui a offert l'hospitalité, des draps de soie, Hell et World Of Sensible Soccer.



OLIVIER CANOU, victime du système

Pauvre Olivier, lui qui rêvait de s'acheter un système sonore THX pour compléter l'équipement de sa salle à manger, qui comprend une TV 16/9, un magnétoscope SVHS multi-systèmes, une chaîne Hi-fi 500 watts, des fauteuils en cuir français et une hôtesse de l'air empaillée. Mais malheureusement le temps où l'argent affluait est bien terminé. Le système a changé, je parle du système de notation bien sûr. Les éditeurs sont bien moins enclins à lui envoyer les mille petits cadeaux qui faisaient jusqu'alors sa fortune et son bonheur. Pour oublier, il joue à Panzer General et WC 3.



FRÉDÉRIC MARIÉ, aux portes de l'Enfer

La gaffe ! L'alliance tacite entre Didier et Fred vient d'être brisée. Le nœud du problème ? L'un aime Hell, l'autre pas. Ce conflit de nains a pris une ampleur dramatique quand Fred a lancé à notre chef de l'information que son jugement était faussé par le trop récent choc de la mort de Jules. Nom tabou, mais comment aurait-il pu savoir ? Didier, l'œil rouge (non, non, pas la myxomatose), lui a alors demandé d'une voix doucereuse : T'aimes les lapins ?... avant de le pourchasser à travers la rédac pour lui faire avaler un collier anti-puces. Entre deux bouchées, il joue à Wings of Glory.



MICHEL HOUNG, tourne sa veste

Qui l'eut cru ! Michel, fervent défenseur de l'Amiga devant l'éternel, farouche opposant à la vague console et flibustier des configs PC, ce même Michel fait des infidélités au navire micro par son avancée sur le plongeoir de la mort (au-dessus de l'océan des requins japonais). Pourquoi ce changement de cap ? Pour naviguer vers d'autres horizons. Et oui, il a craqué pour les nouvelles consoles 32 bits, la PlayStation de Sony en particulier. Sa solde en ont pris un coup (de rangers). Il passe donc ses soirées sur Ridge Racer, Toshinden et... World of Sensible Soccer (on ne se refait pas).



BRUNO CARDOT, petit papa Noël

N'ayant eu aucune nouvelle de Bruno depuis le 20 décembre, nous avons appelé chez lui pour apprendre qu'il était prostré depuis le 24 dans la cheminée, l'œil fixé vers le ciel. Ses souliers vides serrés contre lui, il hurle toutes les heures d'une voix désespérée : Tu m'as oublié ! Ses parents ont beau tenté de le raisonner, rien n'y fait. Il scrute le ciel à la recherche d'un traîneau. Tout ça par la faute d'Olivier qui lui a dit un jour : Dans la vie, il faut persévérer... si tu veux un test ne cède pas un pouce de terrain à tes adversaires. Il espérait Panzer General et Rise of the Triad.



ÉRIC ERNAUX, le fantôme de l'opéra

Ce solide gaillard d'1m75, 80 kg, ne tient pas l'alcool. Mais alors pas du tout. Il eut un jour la mauvaise idée de suivre une partie de la rédac en périple nocturne et son visage perdit jusqu'à son dernier pigment de couleur. Blanc comme un linge, il est devenu Le malheureux ! La petite lumière de son regard s'éteignit après le premier verre de bière et sa participation aux conversations devint très rapidement... sommaire. Voire gutturale. Une fois ramené chez lui, il hurlait à qui voulait l'entendre qu'il allait jouer en réseau temporel à Warcraft et Panzer General avec Winston Churchill.



THIERRY FALCOZ, le roi déchu

Sa suprématie sur Sensible Soccer a été mise à mal. En fait, il est redevenu un simple participant, bien loin de l'aura qu'il dégageait pendant une certaine période (aura qu'il avait lui-même cultivée). Après s'être pris des défaites honteuses face à Stéphane et à Didier, il a dû, une bonne fois pour toutes, courber l'échine et accepter ce qui, pour lui, est l'inacceptable : Michel est de nouveau le maître incontesté. Depuis, il a déserté la rédaction et se terre dans sa chambre avec Sensible World of Soccer branché 24h sur 24.


DOOM
RECEVEZ ENFIN
LA VERSION ENREGISTRÉE,
SANS PASSER PAR LES USA !!!
349 F
269 F
Version originale complète
avec ses 3 niveaux :
Knee Deep in the Dead (La routine...)
The Shores of Hell (Planquez-vous !)
Inferno (Au secours !!!)
Compatible avec tous les utilitaires pour DOOM...
Bon de commande à retourner accompagné de votre règlement à : Diskimage 135, rue du Faubourg St-Denis - 75010 Paris
Je commande...
❑ La version originale complète de DOOM au prix de 284 F (269 F + 15 F de frais d'expédition)
❑ J'ajoute 15 F à mon règlement et je choisis de recevoir ma commande en recommandé à l'adresse suivante :
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
CP .... Ville .... Pays ....
Je règle par :
❑ Chèque ❑ Mandat (à l'ordre de Diskimage)
DISK. IMAGE
135, rue du Faubourg St-Denis 75010 Paris
Ouvert au public du lundi au samedi
de 14h00 à 18h30 (samedi 17h30)
Métro/RER : Gare de l'Est ou Gare du Nord
GEN4 74

HELL
A CYBERPUNK THRILLER

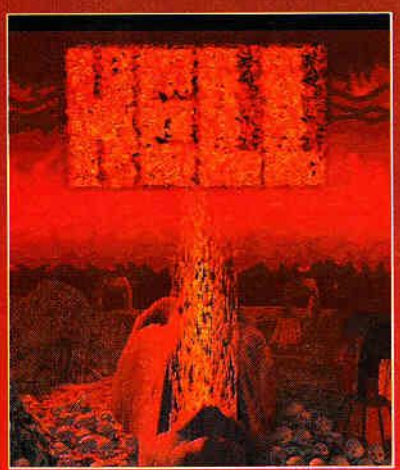
Après Bloodnet et ses vampires qui évoluaient dans un univers cyberpunk, l'équipe de Take 2 nous ramène dans ce monde futuriste aussi délirant que décadent et truffé de technologie, où un aller-retour en enfer est devenu une réalité bien inquiétante. L'occasion parfaite pour passer l'hiver au chaud !

Un jeu d'enfer

Vocabulum es serus ! Ominus venire ab genitor ! Cette phrase étrange, arrachée à mon cauchemar, tourne et retourne dans ma tête alors que je chasse péniblement les dernières brumes du sommeil. Encore ce rêve, où je me vois tomber dans les flammes de l'enfer. Et une fois de plus, à la vue de ses yeux hagards, Rachel semble l'avoir partagé. Mais que signifie donc cette phrase en latin ? En ce jour de 2095, cette langue est plus que morte, et je n'en connais pas un traître mot, bien qu'elle soit utilisée pour la rédaction des textes officiels de la Main de Dieu. Notre parti, auquel je suis tout dévoué est parvenu au pouvoir au moment propice pour endiguer la vague de déliquescence morale qui submergeait les États-Unis. À sa tête se dresse l'empereur - ou l'impératrice, personne n'a pu déterminer le sexe de cet (te) androgyne Solene Solux - qui maintenant règne par son inspiration divine sur le pays comme sur l'enfer. Finalement, je choisis de me lever : un verre ne sera pas de trop pour chasser l'arrière-goût sulfureux laissé par ce cauchemar. Bien que l'alcool soit prohibé, rien n'empêche de s'en procurer… si sa consommation reste aussi raisonnable que discrète. Avec celui-ci, ont d'ailleurs été bannis tous les ingrédients qui promettaient l'humanité, et surtout les Américains, à une damnation éternelle : l'accès à toute réalité virtuelle, le cyberspace, les technologies avancées comme la manipulation génétique ou la cybernétique, la li-

INTRO







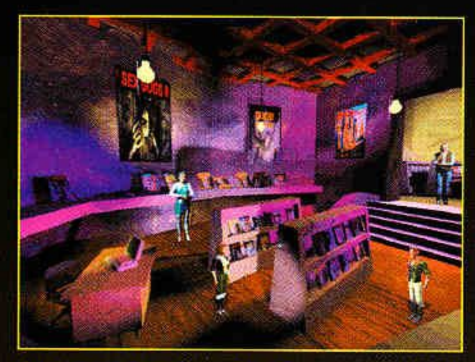
▲ L'écran d'inventaire, où apparaissent aussi les personnages que vous avez recrutés.

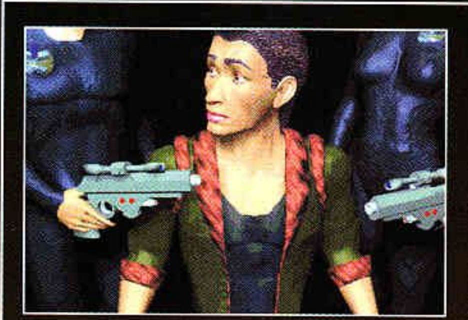


▲ Au début de l'aventure, vous choisissez votre personnage principal. Mais ça ne change rien pour la suite.






▲ *Le magasin de comics. Ces journaux étant maintenant interdits, ils n'en sont que plus convoités !*




Damned ! Je suis fait !

Ne vous inquiétez pas, votre exécution sera des plus sommaires, et vous aurez la chance de ne pas tomber en enfer… vivant !

berté d'expression médiatique, qui mènent invariablement - comme chacun sait - aux pires débauches et à toute activité licencieuse comme le commerce du sexe.

Un réveil difficile

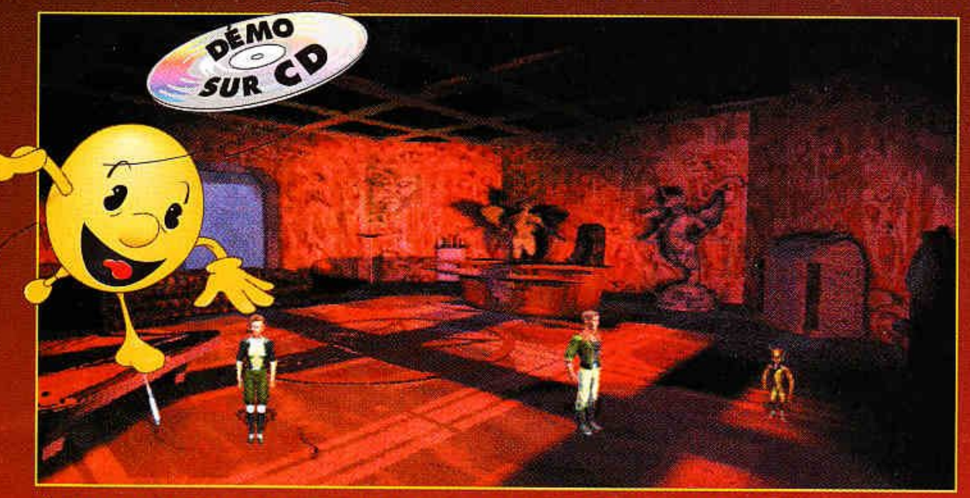
Après le cauchemar, Gideon s'est levé prendre un verre. Je préfère rester au lit, même si je sais que le sommeil m'a probablement quitté pour cette nuit. Autant réfléchir sur cette phrase latine bizarre - toujours la même avec chaque cauchemar ! Soudain, un grésillement inattendu du côté de la porte me ramène brutalement à la réalité. Et lorsque celle-ci explose, la torpeur laisse instantanément place à la panique. Je n'ai que le temps de crier : « Gideon, les nettoyeurs ! », avant que tout ne se fonde dans une mêlée aussi confuse que silencieuse. Gideon neutralise un adversaire d'un coup sur la nuque, la flamme d'un laser embrase les draps alors que je roule sur le côté, d'autres tirs de lasers… puis plus rien. L'équipe de nettoyeurs gît sur le sol. Il faut partir immédiatement, avant que d'autres ne surgissent. Mais quand même, nous sommes sensés être du même côté ! Gideon et moi travaillons pour l'ARC, l'office de répression des réalités artificielles, et traquons pour le compte de la Main de Dieu tous ceux qui usent de la technologie cyberspace. Nous laissons parfois aller des contrevenants mineurs, mais nous n'avons rien à nous reprocher qui puisse justifier l'irruption de nettoyeurs chez moi pour nous éliminer !


▲ *Votre supérieur, le capitaine Jersey, vous aidera en vous fournissant la liste noire et des adresses utiles.*

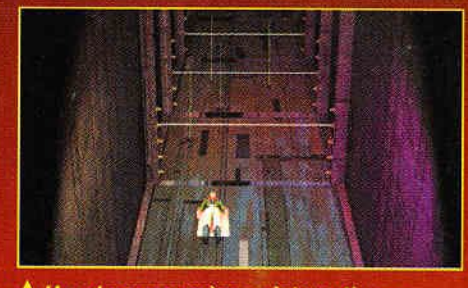
À peine vêtus, nous nous enfonçons dans les rues de Washington. Le plus étrange est bien que nous soyons encore en vie ! En effet, les nettoyeurs sont les meilleurs tueurs au service de la Main de Dieu qui soient, surentraînés et sans scrupules. Malgré quelques affaires dangereuses, notre travail n'a jamais motivé un entraînement aux techniques de combat ; nos réflexes et notre rapidité d'action face aux nettoyeurs ne cessent de nous étonner. Mais

Des réparties diaboliques

pour l'instant il faut fuir, et trouver au plus vite un refuge, même précaire. Peut-être chez Dante. Cet excentrique adore surfer dans le cybernet, mais il ne représente aucun danger politique pour le parti. Aussi l'avons-nous laissé tranquille, ce qui pourrait maintenant se révéler avantageux. Sans nous, il serait probablement en enfer. L'enfer. Ce lieu ne paraît plus si éloigné de nous, vu le contexte. En effet, les portails dimensionnels vers l'enfer se sont ouverts en conjonction avec une éclipse. Les démons ont commencé à se mêler à la population, dé-

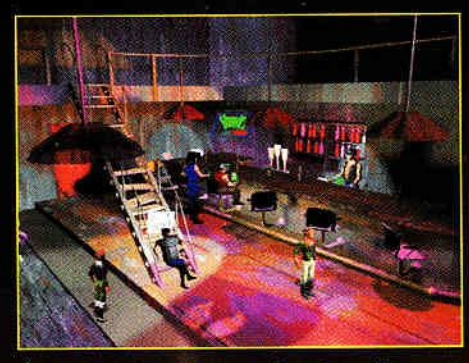


▲ *L'antre de Mr Beautiful, avec son juke-box des années 60. Allez dire bonjour à son serviteur.*

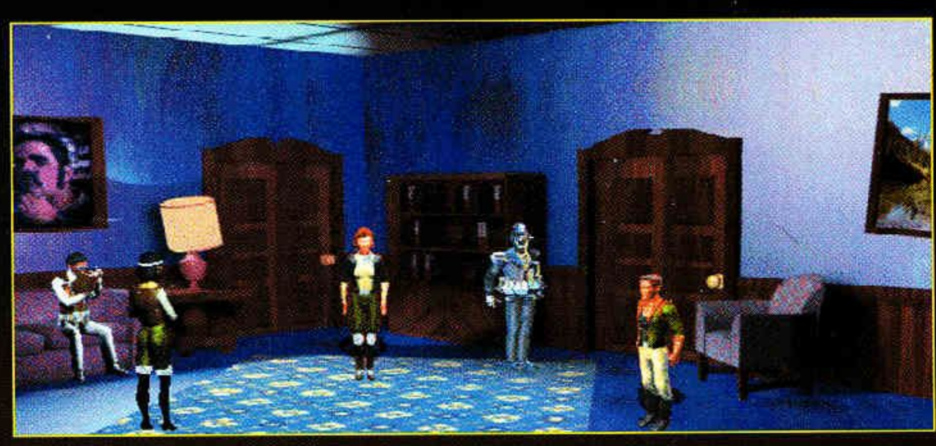

▲ *Une des rares scènes « interactives ». Dans ce petit jeu passionnant, il faut se glisser entre les rayons laser.*







▲ *Le bar. L'interface représente un lieu incontournable pour recruter des persos indispensables à l'aventure.*



▲ *L'ambassade britannique est le QG de l'opposition au parti de la Main de Dieu.*



▲ *L'ordinateur de Transgressions. Si vous parvenez à percer ses codes de protection, il vous donnera la clé de l'énigme.*

clenchant une vague de panique dont le parti de la Main de Dieu a su tirer profit pour prendre le pouvoir. De nos jours, ses opposants sont tout simplement éliminés ou, pire encore, jetés en enfer. Et très peu en reviennent. Une fois chez Dante, nous pourrons faire le point, chercher d'autres contacts pour comprendre pourquoi notre propre employeur veut maintenant nous licencier d'une manière si expéditive. Il faut que nous déjouions cette conspiration, et pour ça nous sommes prêts à remonter jusqu'à Solene Solux en personne, même si cela signifie franchir les portes de l'enfer.

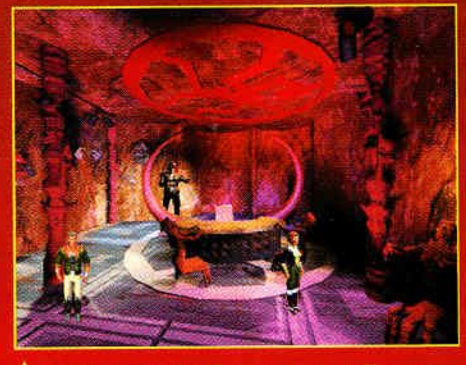
Des graphismes d'enfer !

Comme vous pouvez en juger, Take 2 ne vous met pas d'entrée de jeu dans une situation des plus favorables. On dirait même que vous touchez le fond du puits ! Dans ce jeu d'aventure graphique, vous incarnerez un des deux protagonistes de l'histoire, Gideon Eshanti ou Rachel Braque. Votre but, vous l'avez compris, est d'abord de rester en vie, et ensuite de découvrir pourquoi votre propre parti cherche à vous rayer de la surface de la terre et de l'enfer. Pour ce faire, vous allez passer d'écrans fixes en écrans fixes, qui représentent divers lieux clé de Washington avec quelques petits voyages appréciés en enfer pour faire bonne mesure. Vous rencontrerez des personnages tous plus allumés du bulbe les uns que les autres, avec lesquels vous pourrez conversez, et qui vous aideront ou non dans votre quête incessante de la vérité. Pour nous faire connaître les affres de l'enfer, Take 2 n'a pas lésiné sur les moyens, puisque le jeu se présente entièrement en SVGA. A ce sujet, je vous conseille de charger le driver VESA donné avec le jeu ; ça vous évitera probablement pas mal de désagréments techniques. Avouons que les écrans fixes des différents lieux affichent une finesse exceptionnelle, bien qu'ils ne soient pas en plein écran. 3D Studio est passé par là ! Mais si on doit les comparer aux écrans de son grand frère - Bloodnet - on remarquera que, malgré une ambiance sombre et oppressante à souhait, on ne retrouve pas ce délire dans les perspectives qui donnait une touche in-



▲ *La fameuse liste noire, sur laquelle apparaît votre nom. Il vous faudra enquêter sur l'identité des autres.*

La Main de Dieu dans un gant de fer



▲ *Ce chasseur de démons vous mettra sur la piste de la vérité concernant les portes de l'enfer.*

L'exorcisme façon Rambo





Pour votre première visite en enfer, votre mission sera d'éliminer un démon. Heureusement ce dernier, en bon Samaritain, entrepose dans son antre tout ce qu'il faut pour le dessouder.





Les persos en synthèse



▲ L'empereur (ou impératrice) Solene Solux, incarné (e) par Grace « la revêche » Jones. Cet (te) androgyne charismatique a réussi à établir une dictature religieuse sur les États-Unis. Il paraît que l'ordre de votre éradication émane directement de sa personne.



▲ Le capitaine Franck Jersey. Ce gros bonhomme un brin débonnaire est le seul membre du parti de la Main de Dieu qui vous accordera encore sa confiance. Il vous offrira la liste noire sur laquelle sont inscrits vos deux noms ; liste essentielle pour commencer vos investigations.



▲ Le sénateur Erin Burr. Le chef de la résistance. Elle s'est réfugiée à l'ambassade britannique. Elle a pris le maquis le jour de l'accession de Solene Solux au pouvoir, et maintenant attend son heure pour restaurer la démocratie aux U.S.A. Avec l'aide de qui, à votre avis ?



▲ Mr Beautiful, sous les traits de Dennis « le sautillant » Hopper. Ce démon du jeu s'inscrit dans la tendance « nouvelle vague », en prenant une forme presque humaine. Presque, car les cornes encadrant son front trahissent légèrement ses origines...



▲ Cynna Stone. Cet androïde holographique représente les restes d'une experte en démolition, après une mission plutôt foirée. Un peu psychopathe sur les bords, elle vous proposera gentiment de faire sauter plus d'un de vos interlocuteurs !



▲ Abonidès. Un démon mineur, serviteur de Mr Beautiful. Il ne tient pas un rôle bien important dans l'histoire, mais son élocution toute shakespearienne le place dans le top 10 des personnages les plus délirants de Hell !

Coup de pouce

Allez immédiatement chez le capt. Jersey. La liste noire qu'il détient est essentielle pour la suite.
N'hésitez pas à recruter des personnages à l'interface le plus rapidement possible.
Pour passer la porte, pensez au « Sésame, ouvre-toi » d'Aladdin.
Pour trouver le mot qui invoquera Mr Beautiful, cherchez dans le terme « condemnation » lui-même.

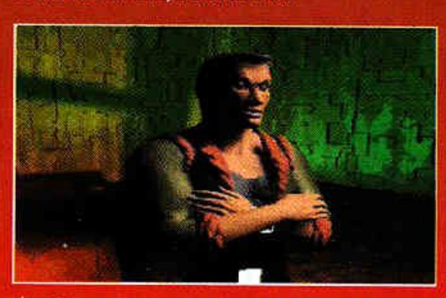
comparable au premier. Vous aurez à déplacer votre personnage dans ces décors (l'autre suit automatiquement) d'un clic de souris pour aller dialoguer avec les personnes présentes ou agir sur un objet ou un élément de l'écran. Super, sauf que souvent vos persos font toute la pièce de long en large pour aller juste à côté, ce qui provoque des attentes un rien irritantes ! Tous les dialogues sont l'occasion d'une animation en gros plan de chacun des individus. Hélas, les fenêtres où apparaissent ces derniers sont vraiment minuscules (moins du quart de l'écran !) et finissent par produire un effet plutôt austère. Graphiquement, on trouve là deux types de personnages : les synthétiques et les digitalisations d'acteurs (la plupart prestigieux). Si ceux-ci donnent par



▲ Aldous Xenon. Approché par l'intermédiaire de Dante, ce personnage sera votre premier contact avec la résistance. Il se montre prêt à vous aider, mais en échange d'un tout «petit» service. Vraiment, trois fois rien.



▲ Dante. Malgré son nom, ce personnage n'a rien à voir avec les démons. Le premier à vous offrir l'asile, il vous laissera même la clé de son appartement. Ce qui se révélera utile pour la suite.



▲ Gideon Eshanti. L'un de vos deux personnages, avec Rachel Braque. Vous travailliez pour l'ARC (Artificial Realities Containment) avant d'être mis au ban du parti, et sur la liste noire.



▲ Rachel Braque. Compagne de Gideon Eshanti, elle est aussi son partenaire au service de l'ARC. Pour ces deux-là, ça sent plutôt le soufre ces derniers temps.



▲ *L'allée des gangs. En fréquentant ces individus en marge de la société, vous trouverez de précieux indices.*

leur jeu beaucoup de vie à leur personnage, on peut regretter les animations plutôt répétitives pour les sujets mineurs. Quoiqu'il en soit, l'ensemble donne un peu plus de consistance aux humains quelque peu étranges que vous allez croiser. Il est dommage encore que les animations ne soient pas toujours très fluides et synchronisées avec les dialogues, mais la qualité des modélisations mérite à elle seule une sacrée salve d'applaudissements.

Dialogues poivrés

Évidemment, tous les dialogues sont digitalisés. Ce qui constitue un exploit en soi-même, car croyez-moi, ils ont mis la dose ! De plus, ils sont très travaillés et fourmillent d'expressions très spirituelles avec la touche d'humour adéquate. Ils font également l'objet d'interprétations convaincantes, sauf quelques-unes - comme celles de nos deux héros - qui paraissent par moment un peu plates. Take 2, dans le manuel, nous assure que le vulgaire a été mis au banc ; les répliques de certains personnages

Un scénario démoniaque

ne font que refléter leur caractère sans plonger dans le mauvais goût. On veut bien les croire, mais il faut préciser que, pour les francophones moyens que nous sommes, la finesse des dialogues passe bien loin (à vol de Concorde) au-dessus de nos têtes. Heureusement, vous avez la possibilité de faire apparaître les sous-titres qui, de plus, seront traduits en français. Espérons que ce soit réussi, car j'en connais qui doivent s'arracher plus d'une touffe de cheveux en cherchant à faire ressortir les subtilités du langage employé dans les répliques ! De toute façon, pour jouer à Hell, il est préférable d'être un adepte du genre cyberpunk, car les commentaires risquent de paraître plutôt hermétiques aux non-initiés. D'autre part, le jeu ne bénéficie que d'un minimum de bruitages, ce qui paraît dommage pour un support CD-Rom ! Le clou, cependant, se situe au niveau des musiques. À part le morceau qui accompagne le générique d'ouverture, j'en ferais autant sur l'orgue électronique de mon petit frère (si j'en avais un), avec le nez et les doigts de pied dans les oreilles. Heureusement, on peut les désactiver ! Soyons sérieux Messieurs, vous aviez à votre disposition la qualité du CD !

L'enfer de l'interactivité

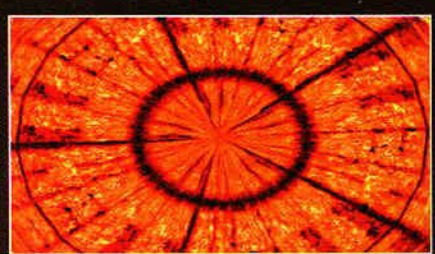
Il reste le jeu lui-même, car après tout, SVGA et voix digitalisées ou pas, le but reste de s'amuser ! Comme tout jeu d'aventure qui se respecte, certains personnages vous donneront des indices, si du moins

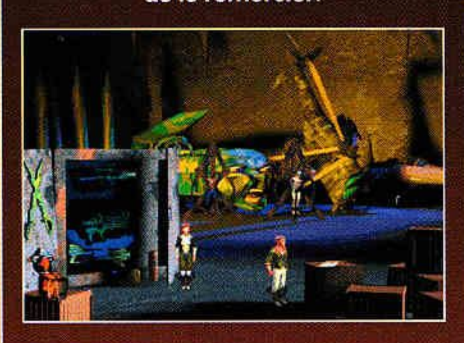




Appelez-moi Mr Beautiful

Mr Beautiful en chair et en soufre. Il vous offrira gracieusement un aller-retour gratuit (ou presque) en enfer. Vous n'êtes pas obligé de le remercier.

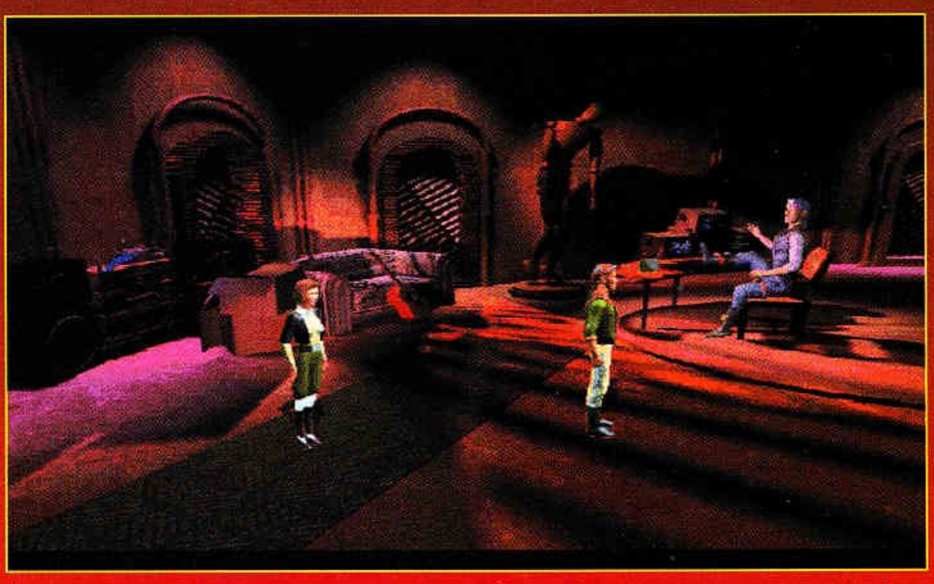






Attention, un jeu peut en cacher un autre

Oui, gare, car la version disquette sera probablement bien différente de la version CD-Rom testée ici. Déjà, vous pouvez dire adieu aux dialogues digitalisés, il ne restera que les textes. Les animations des personnages risquent aussi d'en prendre un grand coup et de se résumer à des écrans fixes. Enfin, l'intrigue elle-même pourrait bien être simplifiée. Ce sera tout pour l'instant.



▲ *L'appartement de Dante. C'est chez cet excentrique que vous commencez vos recherches.*


EXCLUSIF
Découvrez
en avant-première
univers
>interactif
le mensuel
des technologies
interactives
univers
>interactif
20 médias
(qui ne sont
pas TF1)
Les étranges
enfants du Japon
techno
L'Académie
française de
l'interactivité
n°1!
cybeR
girls
les jeux vidéo qui plaisent
aux filles
+Mr Cibaire
Êtes-vous
univers
>interactif
non.
?
oui.
(Pas de chance!)

Au sommaire

>interactif n°1 Janvier 1995



du numéro 1



Monsieur Cibaire & ses jeux.

Rions un peu avec notre amie la technologie: "C'est un robot qui repeint son plafond..."

Madame Cibaire & ses délires de nana.

La vie quotidienne dans le monde où l'on va plus souvent chez le chirurgien esthétique que chez le coiffeur.

Dès le 10 janvier retrouvez chaque mois Univers >Interactif, le magazine culturel de la technologie!



Les jeux vidéo qui plaisent aux filles

Human Koala

le shop enchanté

Protector Cactus

Monty Python's Complete Waste of Time

Internet Yellow Pages

Burn: Cycle

SHARP IQ-8900F

Systeme de Dictée Personnelle IBM

Clavier Naturel

Gingerbread Man

100% Nomade



> Votre avenir ne vous laisse pas indifférent? Il est technologique et il est dans Univers >Interactif.

> Parce que la **culture** issue des nouveaux médias électroniques est l'avènement d'un nouveau **mode de vie**, Univers >Interactif est plus qu'un guide de la high tech.

> Société, news, humeurs, prospective...
En 116 pages,
Univers >Interactif explore le monde de demain, informe, analyse et conseille tous ceux qui savent que l'avenir est technologique.



En vente chez votre marchand de journaux

50B9

Le Bluffeur

(Guide mensuel à l'usage du techno-superficiel). Ce mois-ci, frimons un peu avec "Le non-linéaire."

>Vous voici dans un des déjeuners les plus brillants de la ville, entre un businessman chinois contemplant sa rangée de GSM, un chercheur californien déguisé en shaman sibérien, et deux filles siliconnées bardées de diplômes d'informatique. Tout va bien.

Jusqu'au moment où quelqu'un lâche le mot: "Non-linéaire". Tout le monde regarde ailleurs, prétexte un rendez-vous, sauf vous. Qui avez lu dans ces colonnes ce bé-a-ba du bluff en la matière. Vous savez donc qu'il faut connaître ou en tout cas raconter dans l'urgence:

a Dire avant tout que cela n'a rien de nouveau. Les équations non-linéaires, permettent de décrire le comportement de choses aussi capricieuses que le fonctionnement d'un vélo ou l'arrangement des molécules d'ADN. Elles font partie, depuis longtemps, de la boîte à outil du mathématicien et de l'ingénieur. Elles permettent de simuler la façon dont les choses fonctionnent dans le monde réel, tout simplement. Ce qui amène à:

b "Les possibilités de calcul des machines d'aujourd'hui rendent ces équations plus accessibles à tous" direz-vous alors en torturant le poivrier au-dessus de la salade. "Surtout avec un logiciel comme CFD (Computational Fluid System) utilisé par Boeing depuis les années 70 pour le design de ses avions" (facultatif mais parfois efficace). Ajoutez "entre 70 et 90% du coût d'un produit tient à son design" et vous verrez l'une des jolies filles se repoudrer ou se diriger vers les toilettes. Les autres dormiront.

c "Mais l'application la plus personnalisée, ajouterez-vous alors en élevant à peine la voix, est sans doute celle qui permet d'analyser les marchés et de gérer des portefeuilles d'action." Le réveil sera général. Oui, avec une bonne banque de données (recueillies quotidiennement sur votre Powerbook), un ordinateur puissant peut appliquer les équations non-linéaires à votre patrimoine et "optimiser" votre portefeuille. Les mêmes équations, appliquées au comportement des molécules de l'ADN, sont d'ailleurs en bonne voie de permettre la découverte de protéines capables d'inhiber le cancer.

Et puisque vous en serez à évoquer un monde de gains en bourse et d'avancées scientifiques titanesques, vous ferez doucement glisser l'addition vers votre voisin pendant que vous entreprendrez l'une des filles sur le hasard et la nécessité. Et ça marchera! Car chez les humains aussi, c'est l'imprévisible qui reste fascinant. Le non-linéaire appliqué!

Merci, Bluffeur!<

Tekno/Zoone

>PATRICE CHARTIN CROIT à la reconstruction de la communication sur de nouvelles bases. Le babil des réseaux, le brouhaha aléatoire de l'information voyageant par les autoroutes, c'est son évangile. Il a compris que l'on était entré dans une ère où l'urgence est l'accès universel aux technologies. Ce breton de 24 ans, qui dirige depuis 4 ans ASG, sa propre entreprise d'informatique à Lorient a aussi saisi le vieux principe selon lequel rien n'est terminé pour toujours et tout se récupère. Avec des stocks de PC low-tech, souvent hérités de services administratifs ou de faillites privées, il confectionne des petites stations individuelles hybrides, auxquelles il ajoute un modem lui aussi rebricolé. Le tout donnant – pour 1500 francs maximum – aux plus démunis et aux plus aventureux, un accès potentiel au vaste monde de la communication. "C'est pas beau – quoique – mais ça marche. Il m'arrive de pouvoir même livrer du matériel gratuit, lorsque j'estime – comme pour certaines initiatives lancées dans les pays de l'est – que le destinataire mérite une aide urgente." Chartin est un missionnaire, un Dr Schweitzer dont la jungle se situe dans les fins fonds des entrepôts de province, là où règnent câbles enchevêtrés, Olivetti déclassés, et PC anciens combattants sans médaille. Là, il désosse, réassemble, ramène à la vie, à seul fin de donner des instruments à la future grande tâche humaine selon lui: la communication intégrale et universelle.< ASG: 52 rue Carnot, Lorient. Tél (16) 97 21 86 71.

"IL M'ARRIVE DE POUVOIR MÊME LIVRER DU MATÉRIEL GRATUIT, lorsque j'estime que le destinataire mérite une aide urgente."

20B4

Des avions de l'Armée Rouge par e-mail.

C'EST L'UNE des plus ruineuses activités accessibles par modem. Il suffit aujourd'hui d'un message par e-mail et d'un numéro de carte bleue pour hériter de quelques tonnes de ferraille. Servies avec leur mode d'emploi kafkaïen rédigé en cyrillique. 29 000$ pour un Mig 15 de fabrication coréenne, 36 000$ pour un Mig 21. **"ET IL Y A DU STOCK!"** AFFIRME GÉRARD BRASS, LE BUSINESSMAN BELGE INSTALLÉ À VARSOVIE responsable de cette récente offre commerciale sur Usenet. Avec un peu de bonne volonté, vous accepterez peut-être de débarrasser ce nomade du négoce de son Ilyushin 76 vendu 4 millions de dollars. Un détail cependant: on vous livrera ailes et corps de l'avion dans deux containers distincts (ils n'ont évidemment pas le droit de survoler un pays souverain). Où, a priori, vous les laisserez, à moins d'avoir une très grosse autorité sur les batteries anti-aériennes de votre quartier.<

Des questions à la multitude de réponses qu'offre l'Univers Interactif.

Antisèche

par Ariel Wizman

>LES SYNTHETISEURS existaient-ils avant la musique électronique?

On trouve trace, à la cour de Louis XI, d'un instrument assimilable à un porc-o-phone, une sorte de clavier dont les touches étaient reliées par des câbles à une vingtaine de porcs disposés en rang. L'abbé de Baigne, qui en fut le plus célèbre instrumentiste, arrivait à tirer de vraies notes de chacun des gorets, pincé par un petit clou disposé au bout du câble. Il interprétait ainsi un répertoire populaire très apprécié. Mais le vrai premier instrument de sons synthétiques fut le "Télharmonium" en 1906, qui produisait des sons électriques grâce à des dynamos et les transmettait à travers des câbles de téléphone. Il pesait deux tonnes. Le premier sampler, lui, apparut à Hollywood en 1936, sous le nom "Singing Keyboard". Il permettait de faire des "boucles" mécaniquement à partir de musiques imprimées sur film.

>LES VIRUS INFORMATIQUES ont-ils déjà été utilisés en temps de guerre?

Oui. Le "Desert Storm Virus", de l'opération du même nom, a été écrit par la National Security Agency à Washington et utilisé dans la Guerre du Golfe, comme cheval de Troie dans le système informatique Irakien. Il a été clandestinement installé sur une imprimante française envoyé à un centre d'informatique militaire à Bagdad. En attaquant par les périphériques, ce virus était capable de désarmer la sécurité centrale du réseau irakien. A chaque ouverture de fenêtre par l'opérateur, c'était tout l'écran qui disparaissait, causant chez l'opérateur une légitime colère assortie d'une interjection irakienne malheureusement trop crue pour être reproduite ici.

>J'AI LA CONVICTION que la terre est plate. Puis-je encore avoir des amis?

Reprends espérance. Tes nouveaux copains sont américains et estiment que les photos-satellites sont un "mensonge destiné à la distraction des masses". Pour ces 3500 personnes, dirigées par un ingénieur d'aéronautique en retraite, Charles K. Johnson, président de la Flat Earth Society et rédacteur en chef de "Flat Earth News", la terre est un disque plat et flottant. Depuis son désert



californien, cet homme affirme que nous sommes en danger permanent de tomber dans le vide, que les mers ne restent plates que parce que la terre plate les maintient et s'enorgueillit de croyants aussi célèbres que Georges Washington (oui, il y croyait aussi!) ou Christophe Colomb. Voici l'adresse grâce à laquelle tu ne seras plus jamais seul:
FLAT EARTH SOCIETY P.O Box 2533, Lancaster, California 93539.

>JE SOUHAITE DRESSER MA POUBELLE. Peut-elle devenir bientôt aussi intelligente que moi?

Moui. Voici venir Can Scan, un boîtier, développé par une firme encore secrète (l'espionnage industriel veille) de Boston, et qui lit les codes barres de tous les déchets échouant dans ta poubelle et les envoie par modem à ton grand magasin habituel. Ton PC en reçoit également copie, grâce à une astucieuse interface entre ton ordinateur et... ta poubelle! Tu peux alors: reconduire ta commande ou visiter les arcades virtuelles de ton centre commercial préféré (au cas où te viendrait l'idée fantasque de commander AUTRE CHOSE que ce que tu as jeté). Ce système, commercialisé dans deux ans, mais offert par ton commerçant local, sera l'outil de marketing le plus sophistiqué de tous les temps. Le bon coté de la chose: les farces qui s'en suivront.

>OÙ SE REUNISSENT les gens qui ne s'intéressent à rien?

La faculté, hier rare, de ne s'intéresser à rien, se répand à une allure qui alerte les médias américains et a suscité la création sur Usenet d'un groupe "soc.apathy". Les "activités" des apathiques culminent lors de leur réunion annuelle. Pour tous renseignements concernant ce "non-évènement":
FESTIVAL OF APATHY
Lloyd Dunn, Photostatic, 911N. Dodge St, Iowa City, IA 52245. Dans notre pays, on ne peut que déplorer les dissensions qui ont mis fin au Congrès annuel des "Banalyses". Celui-ci réunissait tous les ans au mois d'Août les amateurs de "Banalyse" dans la gare abandonnée des Fades. L'activité principale du groupe (dans lequel figuraient de grands universitaires lyonnais en particulier): "Attendre".

BLOODNET

Ce jeu sorti au début de l'année dernière marquait la première incursion de Take 2 dans le domaine de l'aventure cyberpunk. Son système de jeu mi-aventure, mi-jeu de rôle, sa représentation originale, voire psychédélique du cyberspace, et sa gestion complète des objets et combats l'avaient propulsé au rang de grand hit des jeux d'aventures du moment. Dommage que son petit frère ne soit pas sang pour sang de la même veine !



▲ *Le < replay > permet de revoir les dialogues passés instantanément.*

vous acceptez de leur rendre un service à l'occasion. Si vous voulez progresser dans l'histoire, c'est dans votre intérêt. Bon plan : il est possible de repasser tous les dialogues par une fonction < replay >, comme dans Bloodnet. Ça évite d'avoir à prendre des notes. Il vous faudra aussi résoudre quelques énigmes, comme trouver des codes pour accéder à des données sur ordinateur. Certaines sont intéressantes à démêler, mais d'autres semblent un tantinet tordues ! Pour accomplir certaines tâches importantes, vous aurez à utiliser, et éventuellement combiner, quelques objets. Je dis bien « quelques », car ces derniers brillent par leur rareté ; c'est à peine si on en trouve un par écran ! C'est sûr, ça a l'avantage de limiter les champs d'investigation, mais l'intérêt du jeu en souffre d'autant. Heureusement, vous pouvez recruter d'autres personnages, qui mettent alors leur talent (représenté sous forme d'icone) et les quelques objets en leur possession à votre disposition. Et puis... c'est tout ! J'oublie quand même une ou deux scènettes où, par exemple, vous devez glisser votre perso, posé sur une planche à roulettes (non, rien à voir avec notre tonton national), entre des faisceaux laser qui déclenchent une alarme. Fascinant, comme dirait Mr Spock. Mais dites, il doit y avoir des combats, non ? Il y en a, rassurez-vous. Seulement on vous épargne la fatigue et le stress qu'ils pourraient occasionner : si vous avez les objets demandés, un misérable clic sur la souris suffit à déclencher une superbe scène de combat, avec des animations, des changements d'angle de caméra et... malheureusement, vous n'aurez rien à y faire sinon regarder béatement ! Mais dites encore, ils devaient faire des dialogues interactifs, non ? Effectivement, Take 2 avait pris en compte les critiques émises par les joueurs sur le néanmoins excellent Bloodnet (voir encadré), et a ajouté dans Hell une part d'interactivité dans les dialogues mais au compte-gouttes. En de rares occasions, vous pourrez orienter une conversation à partir d'un questionnaire à choix multiples. Sauf que la plupart du temps, il faudra choisir toutes les options pour avoir accès à toutes les informations, ou pour trouver la bonne réplique qui vous permettra d'avancer. Ouah, ça c'est de l'interactivité ! Finalement, si vous voulez de l'action, jouez plutôt à System Shock. Dans Hell, la part d'interactivité se résume trop souvent à cliquer sur la souris pour faire défiler les dialogues. Et vu la longueur de certains, vous risquez de vous user l'index avant l'épilogue ! ■

Frédéric Marié



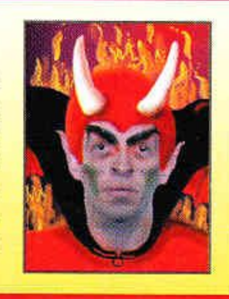
▲ *La carte de Washington, qui vous permet d'aller dans les différents lieux qui se dévoileront au fur et à mesure.*

L'avis de Didier



Malgré les défauts cités (musiques pauvres, interactivité très limitée), j'avoue avoir une fois encore craqué pour le scénario d'une originalité inégalée. Graphiquement, c'est vraiment superbe et les personnages sont crédibles. On se délecte de l'histoire, qui, de rebondissements en surprises, vous plongera dans une merveilleuse aventure, pour peu que le genre cyberpunk vous titille les terminaisons neuronales. Une interface moins lourde et un concept de jeu plus réfléchi auraient pu transformer cet essai en une réussite incontestable.

L'avis de Fred



Enfer et damnation ! Ma déception est à la mesure de mon attente de cette suite de Bloodnet. Concernant ce produit, j'ai bien peur que ses développeurs aient succombé à un virus de plus en plus virulent depuis l'avènement du CD-Rom : ils se sont laissé hypnotiser par le souci de donner au jeu une réalisation superbe, au détriment de la jouabilité. Hell s'apparente plus à un livre (très cher !) qu'à un jeu. Et c'est d'autant plus rageant qu'il est doté d'un scénario en béton armé. Eh, Take 2 ! et nous, c'est quand qu'on joue ?

Aventure — Nouvelle notation



Support : Disquette

Graphisme	18
Son	14
Animation	13
Durée de vie	15



- Personnages délirants.
- Richesse du scénario.
- Ambiance cyberpunk géniale.

–

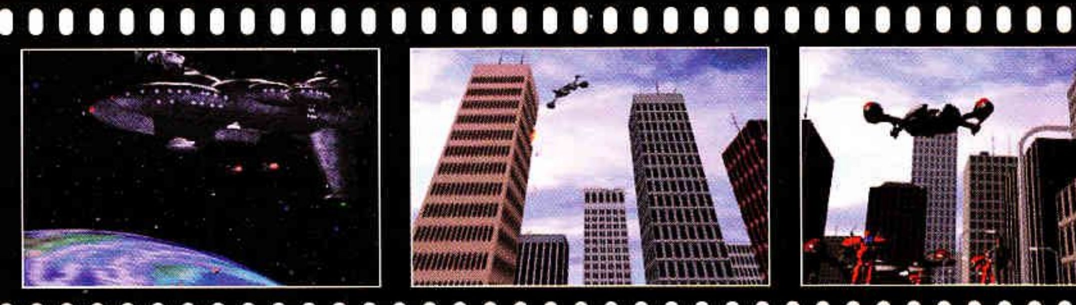
- Trop peu interactif.
- Trop de textes.
- Pauvreté des musiques.

Technique : PC 486 SX minimum avec 4 Mo de Ram et CD-Rom double vitesse. 22 Mo sur disque dur. Carte vidéo VESA conseillée.

Versions : VF fin janvier.

Testé sur : PC 486 DX2 66, 8 Mo de Ram et lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 400 francs






Ça vous dirait de sauver l'humanité ? En échange d'une ablation du cerveau, on va vous greffer plein d'équipements high-tech. Vous verrez, je suis sûr que votre maman sera fière de vous.

CYCLONES

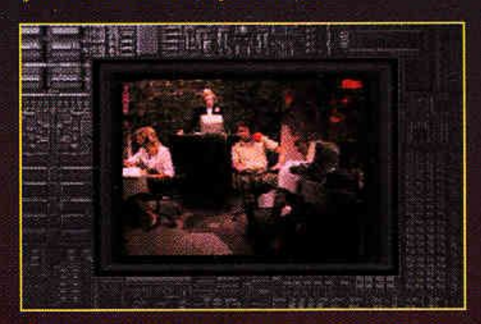
Pas si clone...



▲ *Un CyClone réduit en bouillie sanglante. Plus que deux.*



▲ *Le Bio-Kit (inventaire en bas à gauche). Ça fait du bien là où ça fait mal.*



▲ *Les briefings : une femme juge cassante, un militaire de bureau et une secrétaire affriolante.*

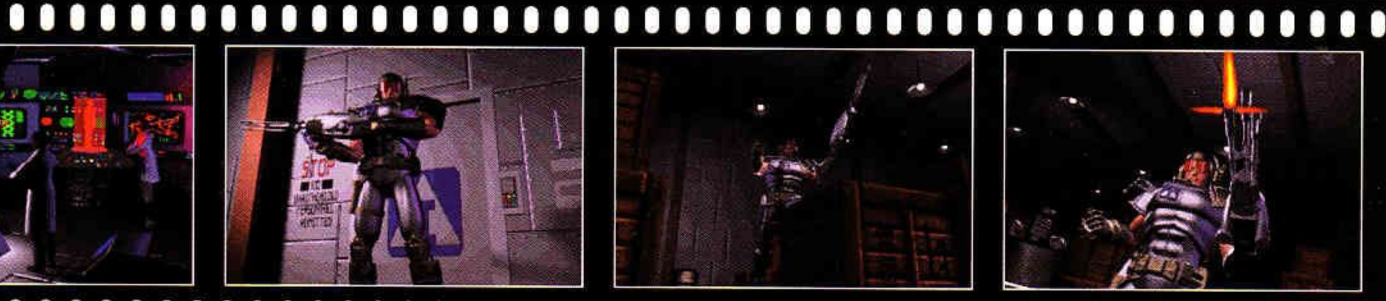
La Guerre des Mondes : des extraterrestres débarquent sur terre et déciment vos contemporains. Vous les trouvez méchants et demandez à vos parents l'autorisation d'aller leur concasser les abattis. Accordée, mais à condition de rentrer avant 22 heures. Eh oui, il va encore falloir dégommer du monstre ! Et plus précisément du Cy(ber)Clone. La différence essentielle : au lieu d'exploser les vilains dans un maelström de sang et de viscères, certaines créatures vont se répandre en liquide verdâtre et dégueulasser votre bas de jogging, surtout si vous les achevez à coups de charentaise. Mais je parle ici de vous, devant l'écran.

Dans le jeu, vous partez en combinaison dernier cri après avoir été entièrement restructuré façon cyborg. Autocarte avec scan intégré, poings griffus, visée laser... Autant d'attributs qui réveillent le romantique qui sommeillait en vous : « j'écrase, je broie, j'annihile, j'veux qu'ça crache du sang et d'la bile » (*Les sévèrement burnées*, poème n° 136, éditions Doom & Co). On vous colle en plus un pistolet Gauss dans les pognes et, après un assez long briefing, vous êtes délocalisé en zone hostile avec pour consigne de vous débrouiller tout seul, comme un grand. Après avoir abondamment sangloté devant le sas d'entrée en hurlant « je veux pas y aller », vous décidez finalement de chercher une autre sortie, sinon vous allez louper la onzième diffusion de Rambo au pays des Soviets, et ça, jamais !

Visez la tête !

Ah, un autochtone ! De grâce, de grâce, monsieur le berseker, pourriez-vous m'indiquer la... Chtonk ! M'enfin, ce ne sont pas des manières... Je riposte. Oui, mais comment ? Vous qui avez fait vos premières armes sous Doom, abandonnez vite vos automatismes : ici, toute opération s'effectue à l'aide d'un ciblage. Une visée est affichée en permanence à l'écran et, selon l'élément parcouru, elle devient orange (ennemi), verte (objet utile) ou rose (porte ou passage secret). Manié à la souris, ce viseur est particulièrement mobile. L'arme utilisée, visible à l'écran, suit son mouvement, et vous pouvez même regarder en l'air ou au sol en le déplaçant en bordure d'écran. Vous avez un ennemi dans le collimateur ? Cliquez sur le bouton gauche pour tirer ou frapper. Vous voulez ramasser un objet ou ouvrir une porte ? Appuyez fermement sur le bouton droit. Pour vous diriger, soit vous utilisez le pavé numérique, soit vous enfoncez le bouton droit de la souris et avancez en la glissant. Les déplacements se font sur plusieurs niveaux (escaliers, ponts) et vous







Après le carnage, un regard sur mes munitions (en bas à droite).


La carte. Classiouze mais peu pratique.

pouvez courir, sauter, gambader joyeusement dans les couloirs obscurs. En fait, l'interface utilisateur est très proche d'Ultima Underworld, d'autant plus que, là aussi, vous possédez un inventaire dans lequel vont s'entasser vos acquisitions. Il faudra donc que vous décidiez vous-même de l'opportunité d'utiliser un Bio-Kit, un Médi-Tech ou des explosifs... À noter que l'inventaire s'affichant sur le côté de la fenêtre visuelle, son usage ne ralentit en rien le rythme du jeu.

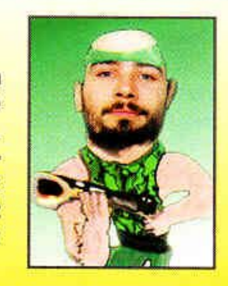

Regardez en bas ou en haut par simple déplacement du curseur.

Pas de Boss, des missions

Le changement d'arme se fait rapidement par souris ou touches clavier, à la manière de Doom. Pourtant, contrairement à son illustre prédécesseur, CyClones est un soft qui comporte de vraies missions : libérer un scientifique (sans le tuer maladroitement), alimenter en énergie les réacteurs d'un vaisseau alien abandonné... Pour cela, vous devrez souvent localiser et utiliser des objets avec discernement (et pas seulement des clefs). Vos recherches seront largement guidées : en entrant dans certaines salles, votre ordinateur interne vous (re)précisera le but à atteindre et les précautions à prendre. Alors... une interface plus riche, d'authentiques missions... mais, mais, mais... c'est mieux que Doom ! Ben, oui et non. Rien à redire sur les bruitages, ils sont réalistes et très variés (150 en tout). Passons aussi sur la prise en main difficile : une demi-heure pour maîtriser les déplacements ; que ce soit à la souris ou au clavier, cela reste convenable. Les réserves portent plus sur l'environnement graphique : les CyClones et leurs animations sont assez réussis mais les décors, honorables bien que répétitifs, manquent de relief. Certes, la carte en 3D isométrique est chiadée, avec moult options possibles mais elle n'offre aucune vue d'ensemble et n'est pas d'une lisibilité exceptionnelle. Ajoutons que, pour un soft dont le réalisme s'annonçait comme le point fort, certaines imperfections font désordre. Alors que vous vous déplacez tranquillement dans un couloir, il n'est pas rare de voir un bout de monstre émerger du mur ! Comme par ailleurs aucune option de jeu en réseau n'est disponible, vous ne pourrez mesurer votre intelligence qu'avec les trépanés de la coiffe hantant les lieux. Finalement, un soft pétri de bonnes idées mais un peu décevant quant à sa réalisation.

Éric Ernaux

L'avis d'Éric



Les concepteurs de Raven Software ont repris le principe de Doom tout en enrichissant l'interface utilisateur (ciblage, inventaire) et de ce fait, le jeu (possibilité de missions plus complexes). Pourtant, CyClones n'est pas une totale réussite. Une gestion des déplacements légèrement inconfortable, une carte mal conçue et surtout des graphismes très en deçà de Rise of the Triad (à venir) réduisent l'impact de ses qualités premières ; ce qui nous laisse un bon soft bien prenant mais un poil décevant.

Action — Nouvelle notation

70%

Support

CD

Graphisme	15
Son	17
Animation	16
Durée de vie	16

+
- Principe du ciblage.
- Vraies missions.
- Nombreux bruitages.

−
- Décors assez pauvres.
- Prise en main difficile.
- Pas de jeu en réseau.

Technique : PC 486, 4 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Versions : PC disquette.

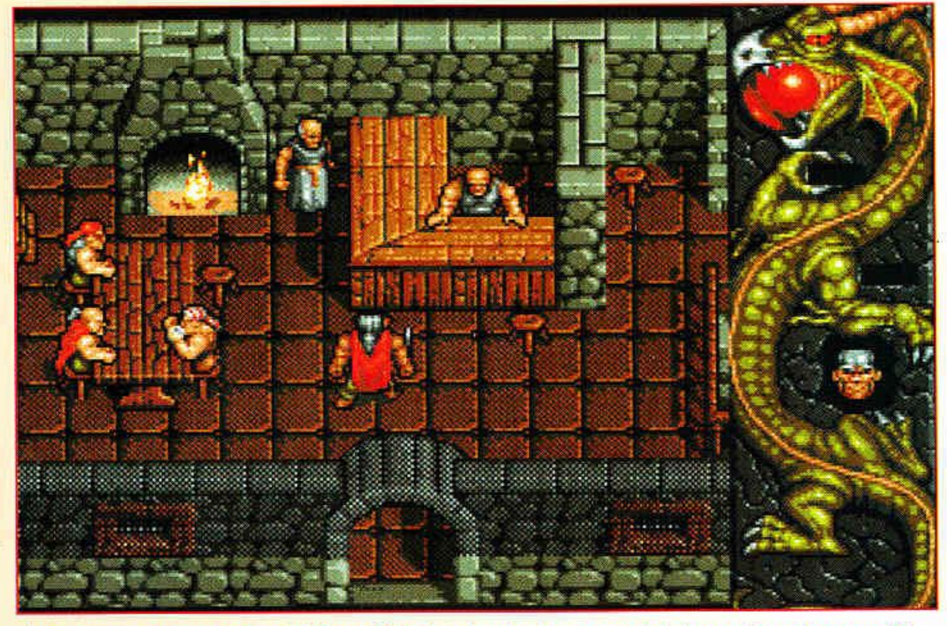
Testé sur : PC 486 DX2 66, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 350 francs

DRAGONSTONE

Ça ne manque pas de souffle

Loin des superproductions américaines, Core Design étonne avec un jeu d'action/aventure « fantastico-médiéval » à la Zelda. Avis aux amateurs. Enfilez votre cuirasse, aiguisez votre épée et suivez le guide.



▲ *Comme dirait notre cher Didier : « Rien de tel qu'un bon gros pichet pour étancher sa soif ! ».*

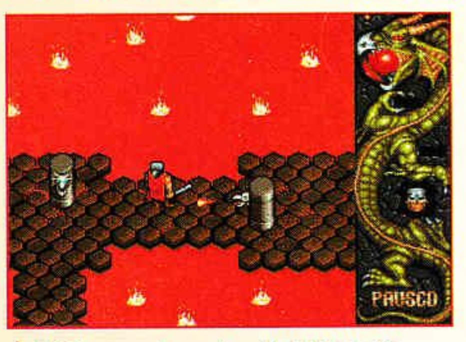


▲ *Un bon conseil, suivez bien tous les dialogues. Ils regorgent d'indices.*

Il est bien difficile de vous parler de Dragonstone sans vous évoquer Zelda. Ces jeux peuvent, en effet, être répertoriés (à l'intérieur du monde de micro) dans la catégorie action/aventure. Ils offrent des séquences parsemées d'embûches et agrémentées de combats dantesques. Ils sont, dans la majorité des cas, vus du dessus avec de nombreux scrollings. Le dernier grand hit du genre se nomme Secret of Mana sur Super Nintendo. Voilà, en quelques mots, de quoi vous permettre de cerner les sources d'inspiration des auteurs de Dragonstone.

Fraternité compromise

Comme souvent dans les jeux d'aventure, vous commencez votre quête sans réellement savoir ce qui vous attend. Vous débarquez pour on ne sait quelle raison dans un bois à la végétation dense... À peine arrivé, toute une flopée de bestioles tentent de vous avaler tout cru. Sans trop entrer dans les détails, vous ne serez réellement au courant de toute l'histoire que vers la fin du second niveau. Pour vous résumer la situation, le monde est soumis au bon vouloir de hordes démoniaques suite à la mort de quatre grands guerriers qui avaient jusque-là toujours protégé la contrée du Mal environnant. En progressant, vous apprenez que vous êtes la réincarnation d'un des grands guerriers protecteurs, votre quête étant de vous débarrasser des acolytes d'un certain Agon et de libérer vos trois compagnons pour amener à ce royaume une nouvelle ère de prospérité et de paix.

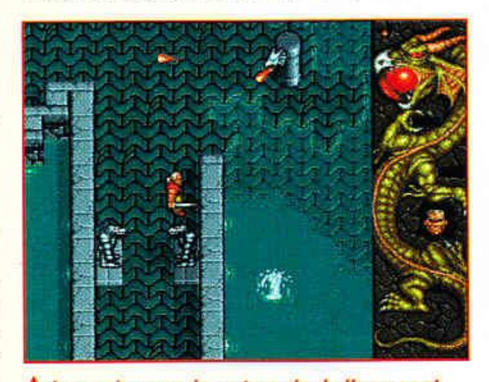


▲ *Il fait un peu trop chaud ici. Il faut vite trouver la sortie avant de cuire sur place.*

Énigmes et labyrinthes

Dragonstone fonctionne comme Zelda, décrit dans le premier paragraphe. Vous allez parcourir sur une dizaine de niveaux de véritables labyrinthes aux décors variés. Au cours de chacun d'entre eux, vous devrez résoudre diverses énigmes, allant de la simple recherche d'un objet à la découverte d'astuces pour certains passages. À l'instar des Zelda et autre Secret of Mana sur SNES, les dialogues sont extrêmement importants. Si vous ne les suivez pas, vous risquez de vous perdre très rapidement car ils regorgent d'informations et d'indices en tous genres. Au début de l'aventure, vous aurez le choix du sexe de votre personnage. Il paraît que ses qualités intrinsèques en sont influencées ! Personnellement, je n'ai rien vu de très flagrant... Quatre attributs viennent décrire votre héros : la quantité d'or en sa possession (fort utile pour l'achat d'objets, de potions et de

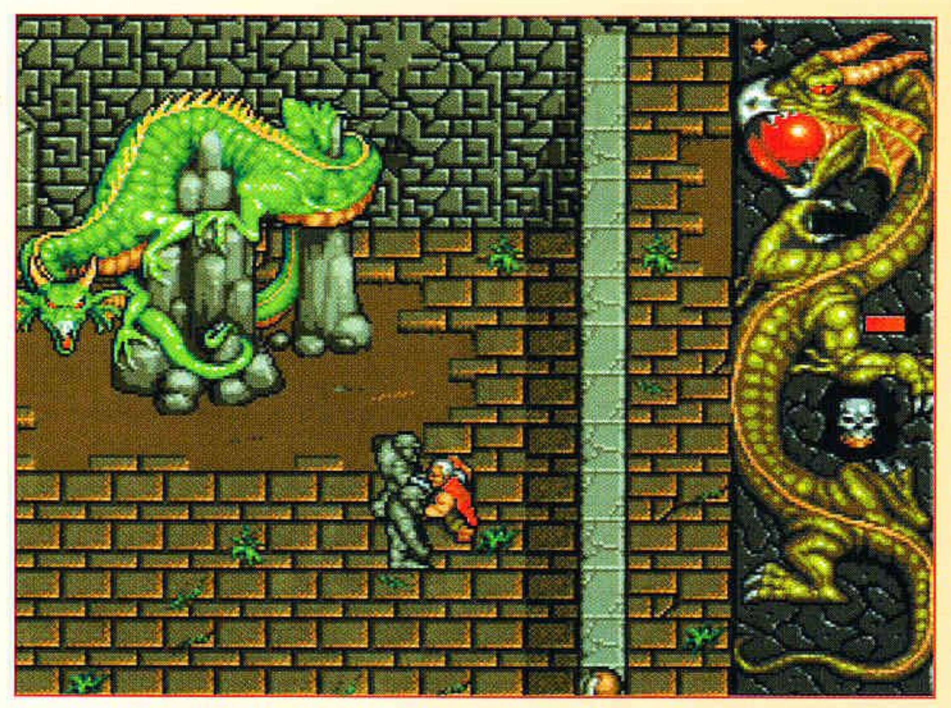
L'un des premiers jeux à la Zelda sur micro



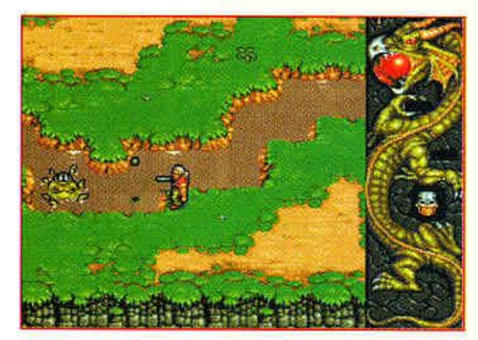
▲ *Les colonnes de ce temple de l'eau sont plutôt agressives. Méfiez-vous de leurs crachats.*



▲ *L'interface est ultra simple et franchement conviviale. Un vrai régal !*



▲ *Ce cher dragon est vraiment cynique. Après vous avoir donné un maximum d'informations, il tente de vous trucider sur place.*



▲ *On en voit de toutes les formes et de toutes les couleurs.*
Le seul moyen de tuer ce monstre est d'utiliser vos pouvoirs psychiques.

services), la puissance de son épée (elle prend de l'importance au cours de votre périple), sa santé et enfin sa charge psychique. Cette dernière concerne le niveau de mana qui va lui permettre de projeter des boules de feu comme dans Street Fighter. La valeur de la charge influe non seulement sur la puissance mais aussi sur la vitesse d'exécution. Ce facteur est très important car dans bien des cas, seule la charge psychique est apte à détruire les boss disséminés dans le jeu. Les actions sont limitées au strict minimum : frapper avec l'épée, envoyer des boules de feu, ramasser des objets, examiner, utiliser et parler. Cela paraît bien peu mais vous n'aurez pas besoin de plus. La facilité d'utilisation est difficilement critiquable. Vous n'avez besoin que d'un joystick et de la barre d'espace du clavier (ou tout simplement d'un joystick à deux boutons distincts ; un joypad CD32 pouvant très bien faire l'affaire). La difficulté des énigmes est bien dosée et le joueur est rarement frustré par un quelconque blocage. Sur une dizaine de niveaux, vous n'aurez que trois vies à votre disposition. Ne les négliger pas : même si le jeu vous semble facile, une vie est si vite perdue…

Jeu console sur micro

Core Design nous a souvent habitué à des réalisations originales. Dragonstone ne faillit pas à la règle.

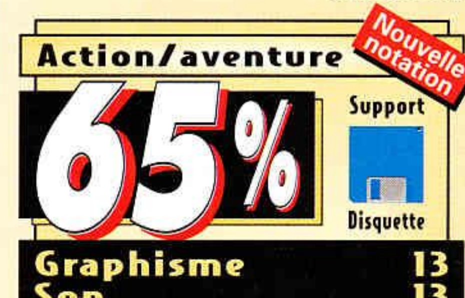


▲ *Superbe œuvre d'art que vous découvrirez dans le petit port. À première vue, elle n'est pas utile pour la suite de votre quête.*

Conçu par la même équipe que Darkmere, on reconnaît aisément le style graphique de Mark Jones et ses acolytes. Les graphismes sont en général fort colorés. Le seul reproche à faire sur ce plan, c'est leur sempiternelle tendance à utiliser les trames de couleurs plutôt qu'une palette plus importante. Dommage également qu'il n'y ait pas de version A1200 spécifique en 256 couleurs car le résultat aurait vraiment été plus convaincant. Les sprites, quant à eux, sont somme toute classiques avec des tailles raisonnables. Les animations manquent de fluidité mais je dirais que le genre n'en souffre pas, bien au contraire. La maniabilité de votre héros est quasi-parfaite. Seul problème, il faut être expérimenté en matière de combats. En effet, il ne suffit pas de frapper à tout va… Tout est une question de timing. Sur le plan sonore, nous avons là de l'Amiga tout craché. Core Design nous gratifie d'une ambiance fort sympathique. En revanche, les mélomanes seront déçus par l'absence de musique en cours de jeu. ■

Michel Houng

Action/aventure — Nouvelle notation



Graphisme	13
Son	13
Animation	12
Durée de vie	12

+
- Un parfait mélange aventure/action.
- Une interface parfaite.

−
- Trop facile pour les joueurs chevronnés.
- Réalisation banale.

Technique : Tout Amiga 1 Mo, joystick 1 ou 2 boutons, 1 joueur.

Versions : CD 32 (début 95).

Testé sur : A1200, 2Mo.

Environ 300 francs

L'avis de Michel

J'adore les jeux d'aventure type Zelda et j'ai été emballé de voir les premiers softs du genre sur micro. Dragonstone semble tout à fait garder cet esprit. Malgré une maigre profondeur de jeu, il n'en reste pas moins un excellent produit pour débutants. Sans être d'une beauté exceptionnelle, sa réalisation demeure passe-partout. C'est avec un réel plaisir que je me suis balader dans ce monde heroic-fantasy. Les pros regretteront peut-être sa facilité et un nombre restreint d'énigmes. Les autres, quant à eux, ne seront pas déçus.



HAMMER OF THE

À Thor et à travers

New World Computing, délaissant pour un temps la série qui l'a fait connaître, nous propose un soft de Vikings que l'on pourrait apparenter à Warlords. Au programme des festivités, il va falloir non seulement piller mais également achever quelques quêtes pour devenir le plus grand chef des hommes du Nord.

Devenir le digne représentant d'Odin vous intéresse ? Cela tombe bien car c'est justement ce que vous propose Hammer Of The Gods. Et je vous rassure tout de suite, il ne s'agit pas là d'une simulation de «BTS Action commerciale» sponsorisée par le Ministère de l'Éducation suédois avec le best of du cuisinier des Muppets en générique, mais il s'agit bien d'un jeu de stratégie. En effet, à la tête d'une des quatre tribus de Midgard (Humains, Elfes, Nains et Orques), vous devrez remplir un certain nombre de quêtes, toutes proposées par des divinités appartenant au panthéon nordique, avant de pouvoir enfin serrer dans vos petites menottes le Marteau des Dieux. La plupart du temps, il vous faudra piller des villes, accorder une offrande en pièces d'or ou simplement en découdre avec un ou plusieurs monstres mythiques dans de célèbres ruines comme Stonehedge. Réussir une quête vous permettra dès lors d'obtenir de nouvelles unités (ogres, géants, etc.), des héros d'autres races ou encore des objets magiques (drum of regeneration, dragon slayer sword, etc.). En plus de l'opposition des trois autres tribus précitées, vous devrez également annihiler la résistance des habitations saxonnes, celtes et franques (celles-ci s'échelonnant du village à la ville, par ordre croissant de potentiel de défense).



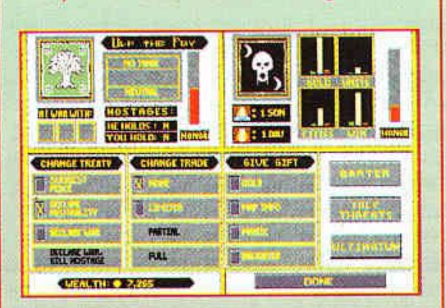
▲ *Après chaque victoire, vous devrez décider du sort de la ville. Soit vous la pillez, soit vous vous l'appropriez.*

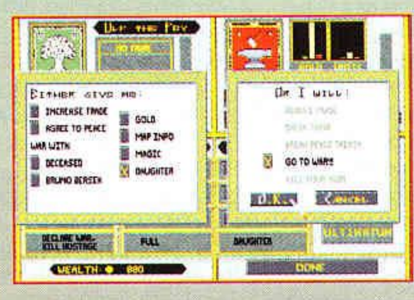
L'art de la guerre

Pour ce faire, vous pourrez recruter dans votre ville de départ des combattants parmi les quatre types suivants : guerriers, archers, héros (seuls habilités à détenir les objets magiques) et enfin une catégorie spécifique à chaque race (berserk pour les humains, archers pour les elfes...). Cependant, leur disponibilité étant proportionnelle au nombre de populations sous votre contrôle, le ravitaillement en volontaires ne peut s'effectuer qu'en fonction du nombre de cités conquises. Bien entendu, il en ira de même pour vos deniers ; chaque ville vous rapportant un nouveau solde par tour de jeu. Autre source de richesse potentielle : les contacts diplomatiques permettent de développer votre commerce. Mais, n'allez pas toutefois imaginer quelque chose de grandiose, vous ne pourrez en fait que décider de l'importance de ce dernier parmi trois stades distincts (de limited à full trade).



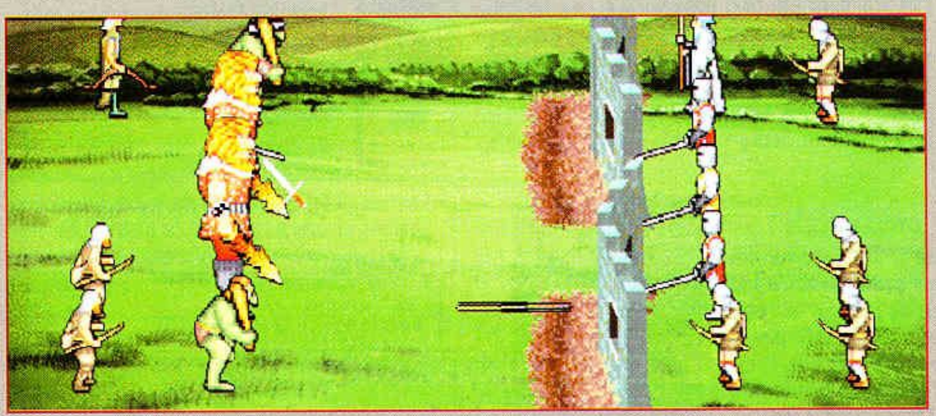
La diplomatie, comme vous pouvez le constater, est assez conséquente et permet de bien formuler ses demandes. Faites attention à vos points d'honneur qui ne manqueraient pas de chuter si vous attaquez avant d'avoir déclaré la guerre !





Soyons raisonnables

Tous ces facteurs impliquent que, dans les premiers temps, vous devrez sélectionner minutieusement votre cible sachant que l'éradication de votre armée vous contraindrait à attendre quelque tours avant de ne pouvoir en diriger une nouvelle. Il convient

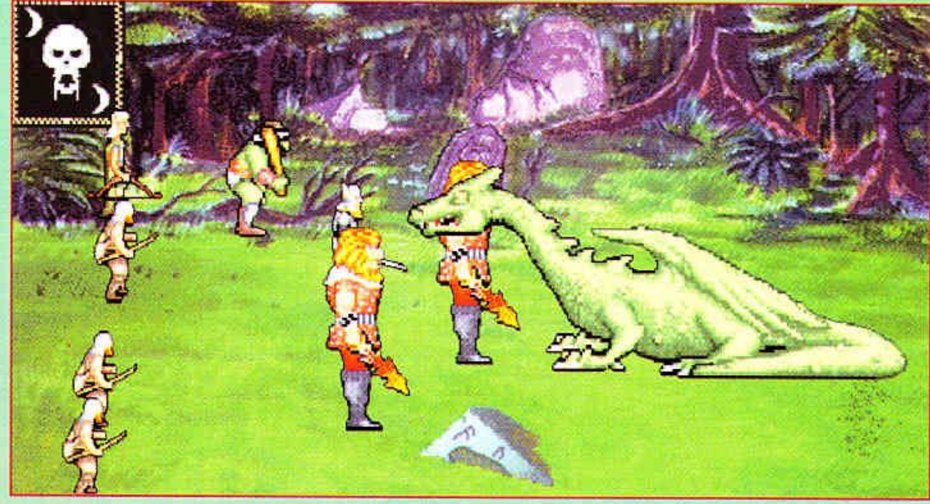


▲ *Les villes bien protégées (notamment par le magicien dans le fond) ne poseront que peu de problèmes pour des Fire Giants.*

GODS



▲ *L'écran de jeu principal : la présence d'un astérisque rouge indique que votre héros possède un objet magique.*



▲ *Les ruines sont le lieu de réunion de l'Amicale des joyeux lurons en compagnie de squelettes, géants, dragons, etc.*

donc d'éviter les villes ou autres bourgades à proximité de châteaux. En effet, ceux-ci n'hésiteront pas à envoyer des forces pour vous intercepter ou encore à contre-attaquer une ville conquise aux alentours. Raser les habitations reste la seule solution pour enfin pouvoir perpétrer des pillages en règle. Si les villages ne sont défendus que par de maigres barricades de bois et des paysans, les villes bénéficient, quant à elles, de l'appui temporaire de puissants magiciens, mais aussi de nombreux guerriers et archers… Alors, prudence. Signalons que vous aurez également la possibilité, en plus de construire des chemins pour accélérer le mouvement de vos troupes, d'ériger à votre tour des châteaux.

Pillage et expropriation

Autre détail important : dès qu'une cité est vaincue, vous pouvez soit effectuer un raid plus ou moins dévastateur soit la placer sous votre contrôle. Mais,



▲ *Enfin l'objet du désir tant convoité !*



▲ *Les différents combattants n'ont pas les mêmes avantages et surtout, ne possèdent pas la même fréquence d'apparition.*

dans ce dernier cas, il vous faudra obligatoirement y laisser quelques troupes pour protéger votre nouveau territoire. Autant dire que la conquête de chaque ville affaiblit sans cesse vos forces et qu'une réorganisation permanente de vos armées s'impose. Quant à la phase de combat type, si elle vous permet de voir vos hommes et adversaires de profil, elle n'offre véritablement que peu d'interactions. Fort heureusement, un mode automatique vient vous sauver de manipulations peu stimulantes. Un autre élément du jeu à ne pas négliger : la diplomatie. Très complète, elle offre des avantages au-delà de l'échange d'or contre des points de confiance pour réaliser des alliances contre nature… comme c'est le cas dans la plupart des jeux. De plus la possibilité de pouvoir s'échanger des messages est toujours appréciable.

De nombreuses options

Les options sont très nombreuses et c'est ce qu'on adore. Parmi les plus importantes, vous pourrez jouer à plusieurs (jusqu'à quatre sur le même ordi, en réseau, par modem et même par e-mail !), customiser plus ou moins votre monde (on aurait préféré des valeurs extrêmes), etc. Enfin côté réalisation, les graphismes en 640*400 sont fins et agréables. Les bruitages et autres musiques demeurent discrètes mais vu l'étendue de l'aire de jeu, on appréciera. Quant à l'emploi de soi-disant animations rotoscopées pour les combats, vous me permettrez de doucement rigoler. Quoiqu'il en soit, celles-ci ne justifient aucunement l'emploi du support CD. En conclusion, Hammer Of The Gods reste un produit attachant, mais exclusivement réservé aux adeptes du bis-repetita… ■

Bruno Cardot



Graphisme	**14**
Son	**12**
Animation	**13**
Durée de vie	**12**



- La variété des ennemis.
- La vaste aire de jeu.
- L'interface utilisateur.

–

- Le côté répétitif.
- Les quêtes finales.

Technique : PC386 minimum avec lecteur CD-Rom.

Versions : Non prévues.

Testé sur : 486 DX33, 8 Mo, SB 16 Basic et lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 300 francs

L'avis de Bruno



Vous avez aimé Warlords… Refaire les mêmes manipulations ne vous fait pas peur… Et bien, ce jeu a été réalisé pour vous. Hammer Of The Gods est, en effet, beaucoup mieux élaboré et bien plus beau. Quant aux stratèges avertis, à moins de ne pouvoir jouer en réseau, ils passeront sans remords leur chemin car toute la philosophie du jeu consiste en une accumulation de troupes forcenées. Enfin, le dernier point noir concerne le peu de rebondissements et ne permet pas de faire le poids par rapport aux récents Master Of Magic ou encore Warcraft !

Electronic Arts ayant décidé de déserter le monde de l'Amiga, c'est Ocean qui reprend fièrement le flambeau pour cette nouvelle conversion d'un hit console. Premier essai qui peut être, somme toute, qualifié de « correct ».



La mode au kaki

Desert Strike est sans aucun doute l'un des grands succès d'Electronic Arts sur Megadrive. La conversion sur Amiga était parfaite. Pourtant le jeu fut critiqué par beaucoup à cause de son côté trop répétitif. Cela ne les aura pas empêchés de sortir une suite nommée Jungle Strike. Alors que cette dernière s'apprête à débarquer sur vos écrans, les consoles bénéficient déjà du troisième volet : Urban Strike. On ne sait jamais, peut-être déboulera-t-elle aussi sur micro.

On ne sera jamais tranquille

Alors que vous pensiez pouvoir reposer vos pauvres petits muscles, le fils de l'infâme dictateur du désert fait des siennes. Allié avec le plus grand baron de la drogue, cette progéniture se lance dans des plans démoniaques. Elle a tout simplement l'intention de mettre les États-Unis d'Amérique à genoux devant sa personne. Avec une félonie légendaire et les moyens que son cher compère peut mettre en place, il est vrai que le président peut se faire du mouron. Les habitués de Desert Strike ne seront pas dépaysés. Jungle Strike vous met dans la peau d'un pilote d'hélicoptère d'élite. Chaque mission se divise en sous-parties. En fait, malgré l'action omniprésente, les concepteurs ont tout de même réussi à élaborer un scénario cohérent tout au long du jeu. Chaque niveau se déroule sur un théâtre d'opérations plutôt vaste. À l'intérieur de celui-ci, vous devrez en général éliminer un maximum de terroristes, détruire leurs repères ou encore libérer des otages. Parfois, certains d'entre eux pourront vous donner des renseignements précieux. Chose importante à savoir : vous n'avez pas forcément d'ordre de passage à respecter pour l'exécution des diverses sous-parties, même s'il existe vers la fin un passage obligé. Votre cher hélico possède, outre un ordinateur intégré, trois types d'armes (canon, hydra et hellfires). Contrairement à un shoot'em up classique, les munitions sont limitées ; ce qui vous obligera non seulement à vous en servir à bon escient mais en plus à en récupérer, le cas échéant. Sur ce point, d'autres "ingrédients" sont aussi à prendre en compte. En ef-

Pas de pitié pour les terroristes !



▲ *Drôlement bien équipés ces terroristes. Ils disposent carrément de camping-cars armés jusqu'aux roues.*



▲ *Il y en a qui utilisent des couteaux et des flingues ; d'autres qui grimpent aux grilles ; d'autres encore qui crashent leur avion. Ben moi, j'utilise un hélico. C'est bien plus original !*

Le retour du fils méchant







La vilaine progéniture du Madman de Desert Strike s'allie avec l'un des barons de la drogue pour mettre les States à feu et à sang. À vous de les en empêcher. Cela va être très difficile.



▲ *Ce tableau regorge d'informations en tous genres. Vous serez obligé de le consulter régulièrement si vous ne voulez pas vous retrouver six pieds sous terre.*

RETURN TO MENU
→RESTART LEVEL

▲ *Encore une triste fin pour un héros tel que moi. Je suis un martyr, un martyr des jeux vidéo.*

fet, haute technologie oblige, votre magnifique appareil volant est grand consommateur de liqueur terrestre. En fait, mes défaites étaient le plus souvent dues à mon dédain - ô combien suicidaire - à l'égard de la jauge de mon réservoir. La diversité de vos adversaires vous obligera à trouver diverses parades à leurs attaques et un tant soit peu de stratégie pour mieux les "nettoyer".

Sobriété de rigueur

Compte tenu de ses origines, Jungle Strike ressemble énormément à Desert Strike. Sur le plan graphique, on pourrait presque les confondre. Le jeu est toujours vu en 3D isométrique. En ce qui concerne les décors, ils sont assez variés. On passe de villes (que je qualifierais de « fantômes » en raison de la rareté des bâtiments, des habitants et des véhicules) à de véritables jungles (d'où le titre du jeu d'ailleurs !). Ceux qui aiment des graphismes réalistes seront passablement déçus. Imaginez un peu : votre hélico est parfois aussi large qu'un grand immeuble. Diverses images cinématiques, conteuses des événements en cours, viennent s'intercaler entre les différentes phases et missions. La qualité de celles-ci est d'ailleurs discutable, surtout pour un A1200. Le nombre de couleurs ne doit jamais excéder 32 ce qui est presque une insulte à la machine. Une version A500 devrait sortir et, à mon avis, vous n'y verrez aucune différence. À ce sujet, il est intolérable de voir une si mauvaise utilisation des capacités graphiques de l'A1200. Les animations, quant à elles, sont plus que correctes, et c'est d'ailleurs ce qui donne au jeu son identité. Votre appareil est plutôt bien représenté et son maniement reste simple. Le seul problème réside dans le fait que certains d'entre vous auront du mal à se faire à cette vision isométrique du jeu. Le contexte sonore est classique, sans plus. Pour tout vous dire, il m'a laissé de glace. Jungle Strike est le genre de jeu qui, muni d'une meilleure finition, deviendrait un grand hit. Malheureusement, la réalisation semble un peu anachronique et manque réellement d'éclat. Heureusement pour les joueurs que nous sommes, l'intérêt du jeu sauve l'ensemble. En fait, après quelques parties et malgré une difficulté qui le destine à des joueurs chevronnés, on ne cesse de progresser et de vouloir terminer les diverses missions… pour connaître le sort de ce fils de Madman.

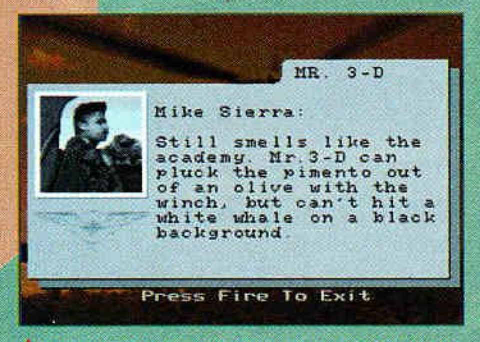
Michel Houng



▲ *Tâchez de sauver le plus d'otages possible car l'un d'entre deux est un…*

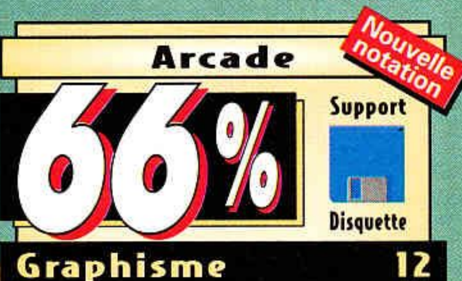


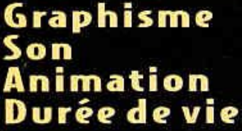
▲ *… indic aux renseignements extrêmement précieux pour la suite de votre mission.*



▲ *Choisissez correctement votre coéquipier tireur. De sa dextérité dépendra les résultats de vos diverses missions.*

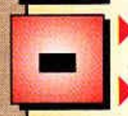
Un hélico maniable pour des missions périlleuses





Graphisme	12
Son	11
Animation	12
Durée de vie	14

+ Des événements variés.
+ Une durée de vie assez élevée.



- Une réalisation en deçà de l'Amiga 1200.
- Une difficulté mal dosée.

Technique : Tout A1200, 2 Mo, non installable sur disque dur, joystick, un joueur.

Versions : Megadrive, SNES, PC (courant 95).

Testé sur : A1200, 2 Mo.

Environ 300 francs

L'avis de Michel

Le précédent épisode avait réussi à me tenir en haleine et j'attendais Jungle Strike avec un certain émoi. Le résultat est « correct » mais j'espérais mieux. Pourtant, ma déception sur le plan graphique passée, je me suis surpris à m'amuser réellement et vouloir à tout prix accéder aux niveaux suivants. Certains critiqueront son côté répétitif mais ce n'est pas mon cas. Bref, sans être un must incontournable, Jungle Strike vous procurera certainement du bon temps. Attention ! Une difficulté certaine risque de faire frémir les novices.




▲ *Belle tête qui permet aux allemands en blanc de se dégager. En tout cas, le joueur bleu n'a rien vu.*



▲ *Avant chaque match, vous pourrez visualiser vos troupes et changer vos tactiques parmi les huit disponibles.*


▲ *Le mode entraînement offre plein de possibilités. Ici, les coups francs prédéfinis. Les plots font office de mur.*

KICK OFF 3 EURO

3ème K. O. et toujours debout

On peut considérer qu'Anco avait fait une énorme bourde en sortant Kick Off 3 premier du nom. Trop lent, le jeu était injouable. Avec European Challenge, les auteurs rectifient le tir d'une assez belle manière.


▲ *Le gardien fait ce qu'il peut mais il est trop court pour ce superbe lob.*



Série culte voire œuvre intersidérale, les Kick Off trônent sur l'une des plus hautes estrades du panthéon des jeux de foot. Après deux numéros en amélioration constante, nombreux étaient les sceptiques à l'annonce d'un troisième volet, d'autant plus que Dino Dini, le créateur, ne se trouvait plus aux commandes. À la sortie de Kick Off 3, ce fut la stupeur : le jeu s'avérait beaucoup trop lent et la maniabilité hasardeuse. Beaucoup furent déçus, Didier et moi-même en particulier. Pourtant, le soft fourmillait d'idées et d'innovations en rapport à ses concurrents. Conscients de leurs erreurs, ces messieurs d'Anco proposent European Challenge.

Des options pléthoriques

Aujourd'hui, il est bien difficile d'accrocher à un jeu qui proposerait trop peu d'options et donc de variété. Dans ce domaine, European Challenge s'en sort bien. Vous disposerez toujours des divers modes de jeu : amical, ligue, coupe et entraînement. Pour les ligues et les coupes, le nombre de participants humains atteint quatre joueurs. C'est une petite déception en comparaison d'autres jeux comme Sensible World of Soccer. En revanche, quel que soit le mode, vous aurez le choix entre quatre-vingt-seize clubs européens et vingt-quatre équipes nationales. Vaste choix ! Et puis, si vous faites vraiment le difficile, vous pourrez toujours créer votre propre équipe. Vous avez également la possibilité de jouer à deux contre l'ordinateur. Ce mode ne m'a cependant jamais intéressé, car il limite la liberté de mouvements et nécessite une véritable osmose entre les deux joueurs. Comme pour tous les autres softs de foot, vous choisirez la vitesse du jeu, la qualité des arbitres, la durée des matchs, le type de terrain, le niveau de l'ordinateur et de vos propres joueurs. Tout ceci dans la langue de votre choix.

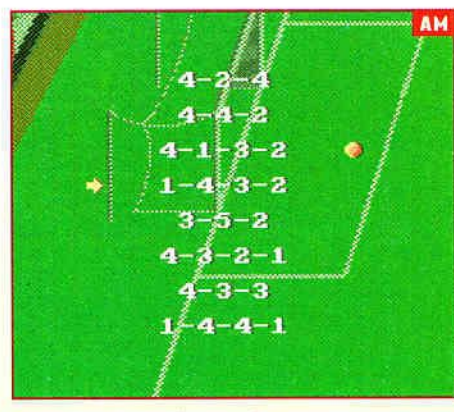

▲ *Allez Riedle (en blanc). Profite du sommeil du gardien pour déposer le ballon au fond des filets. Ça lui fera plaisir.*

Je joue comme je veux

Toutes ces options seraient inutiles si le jeu n'était pas à la hauteur. Or, à l'instar des premiers Kick Off, KO3 European Challenge se veut être la nouvelle référence avec des innovations réelles face à la concurrence féroce de Sensible Soccer ou Football Glory. Tout repose sur les différents modes de contrôle (novice, moyen et difficile). Sur Amiga,

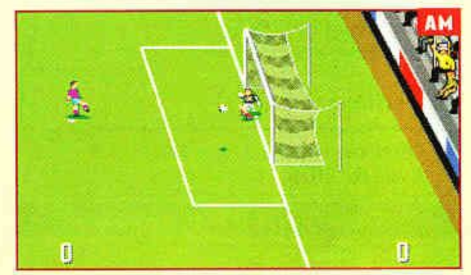


0	BUTS	3
1	CORNERS	1
0	HORS-JEU	0
0	FAUTES	0
3	BUTS TENTES	6
1	TIRS REUSSIS	5
29	POSSESSION	71
0	BLESSURES	0
0	AVERTISSEMENTS	0
0	EXCLUSIONS	0



Voici quelques tableaux d'informations et d'options auxquels vous aurez accès à tout moment du match.

PEAN CHALLENGE



▲ *Un penalty est toujours hasardeux. À votre avis, le gardien est-il parti du bon côté ?*



▲ *Le joueur Ziteli est fou de joie après avoir inscrit un but, avouons-le, splendide mais rira bien qui rira le dernier.*

l'utilisation de joystick à un ou deux boutons modifie les coups exécutables. Sur PC, ce problème se pose moins car la norme propose deux boutons indépendants. Le top restant tout de même la version Amiga qui reconnaît le joypad CD32 et en utilise tous les boutons. Après quelques parties d'entraînement, on arrive à exécuter la majorité des coups. Quels sont ces coups me demanderez-vous ? La panoplie compte parmi les plus complètes que j'aie jamais rencontrées dans un jeu de foot. Vous dispo-

Le premier bon jeu de foot grand public

serez de divers tirs possibles mais aussi de shoots, de reprises de volée, de têtes, de passes, de retournés, etc. On peut, dans la plupart des cas, donner des effets pour mieux tromper l'adversaire. Compte tenu de la liste, vous ne serez certainement pas étonné si je vous dis que quelques heures d'entraînement s'avèrent nécessaires pour profiter pleinement de toutes les ressources de Kick Off 3 European Challenge. Maintenant que vous maîtrisez la



▲ *Magnifique vol plané ! Même le plus grand gymnaste ne pourrait réussir une telle prouesse physique.*

chose, passons au déroulement des matchs. Contrairement aux anciens Kick Off, KO3 possède une vision latérale. Celle-ci reste très contestable pour les puristes des Kick Off 1 et 2 ou même des Sensible Soccer et autres Football Glory, tant il y est difficile d'avoir une bonne vision du jeu compte tenu de la fausse perspective. Jusqu'à présent, les produits utilisant ce point de vue ont souvent été considérés plus comme des jeux d'arcade que comme des jeux de foot. Pourtant, KO3 se démarque de tous ses concurrents par sa polyvalence. On peut très bien l'utiliser comme jeu d'action ou comme simulation (relative tout de même). Cela n'empêche pas le soft de suivre scrupuleusement toutes les règles. En ce qui concerne les corners et les coups francs, le programme en propose un certain nombre prédéfini. Avant de bien vous en servir, il vous faudra de l'entraînement. Par exemple, pour le corner, vous devrez sélectionner le joueur que vous voudrez contrôler ; le ballon devrait sauf problème arriver à proximité. Pour les coups francs, les combinaisons ne sont pas simples mais avec le temps on en vient à bout et il est alors possible de ruser. Comme lors du fameux but de la Suède contre le Brésil lors du dernier Mondial. Sur le plan des tactiques, non seulement KO3 en présente huit différentes mais de plus possède ce que j'appellerais des "tendances". En fait, lors d'une partie, vous pouvez à tout moment changer de tactique.

Tout cela est possible grâce à l'introduction d'attributs et d'aptitudes pour chaque joueur. Chacun des



▲ *Dommage que le joueur ne soit pas Kœman, le hollandais. Ce coup franc me paraît quelque peu lointain. Il va falloir ruser.*

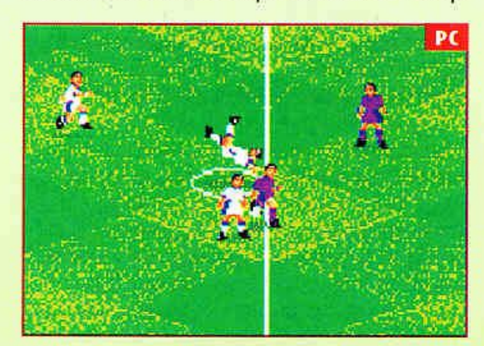


▲ *Y'en a un qui vient de mordre la poussière alors qu'il n'avait pas le ballon. Ça mérite un carton ça, non ?*

1728 joueurs de club et des 432 joueurs internationaux est défini par quatre attributs qui sont : la vision, le flair, la vitesse et l'agilité. La première confère aux joueurs plus de précision, la seconde améliore leurs capacités de conserver plus longtemps le ballon, la troisième permet les accélérations tandis que la dernière indique les capacités à exécuter les têtes, les retournés, etc. Par ailleurs, quatre apti-

Le mieux animé de tous les jeux de foot

tudes concernent les passes, les tacles, les têtes et les shoots (ou tirs en français). Les joueurs clef, en général les internationaux, possèdent des aptitudes et des attributs supérieurs à la moyenne. Il en existe dix différents aux qualités diverses et correspondant à des postes variés. Certains me diront que tous ces facteurs n'entrent pas réellement en compte lors du jeu. Même si cela n'est pas flagrant, on ressent tout de même un peu l'influence de tous ces paramètres lors des matchs.



▲ *Encore un mec qui n'a pas compris qu'un retourné n'est utile que s'il frappe réellement le ballon.*

Réalisation hors norme

Jusqu'à présent, les jeux de foot n'avaient que trop rarement bénéficié d'une réalisation parfaite. Sensible et Football Glory possèdent des sprites trop petits et les personnages des Kick Off ressemblent plus à des pions qu'à des joueurs de foot. KO3 met le paquet avec des sprites bien représentés. Leur taille s'avère bien plus importante que lors des précédents épisodes et leurs animations beaucoup plus travaillées. Si vous pouviez voir les retournés et autres plongeons, vous comprendriez vite. Pour vous simplifier la tâche disons que KO3 est au moins aussi bien animé que FIFA Soccer (à noter d'ailleurs que la version PC est sur ce point supérieure à la version Amiga). Originellement, l'Amiga avait autant de sprites pour les anims mais compte tenu de la lenteur du programme, les programmeurs ont dû réduire le nombre d'images. Pas de panique puisqu'au final on n'y trouve pas de réel inconvénient. Graphiquement la version PC est plus colorée avec des maillots vraiment réalistes et l'aspect sonore est du même topo. C'est d'ailleurs assez quelconque avec des digits plutôt "sales" et peu variés. On est loin du contexte sonore des Sensible et autres Football Glory. La jouabilité reste somme toute excellente même si certains éprouveront un petit temps de retard à chaque commande exécutée. Cela peut être gênant mais c'est aussi une question d'habitude. Pour conclure, KO3 European Challenge rachète bien l'erreur commise par la précédente version. ■

Michel Houng

L'avis de Michel

Je ne peux qu'être comblé de constater qu'Anco a fait l'effort de tenir compte des critiques. European Challenge s'oppose à Kick Off 3. Il est suffisamment rapide, propose des tas d'options et possède une maniabilité qui s'adresse à un public assez large. En fait, KO3 European Challenge est peut-être le meilleur compromis pour les nouveaux arrivants dans le magnifique monde des jeux de foot. En tout cas, c'est un très bon tremplin pour aborder les Sensible et autres Football Glory malgré une vision du terrain différente.





VERSION AMIGA — Nouvelle notation

Football

70% — Support : Disquette

Graphisme	14
Son	11
Animation	14
Durée de vie	17

\+
- Un jeu public.
- Des animations sympathiques.
- Une foultitude d'options.

\−
- Une bande sonore moyenne.
- Maniabilité complexe en mode professionnel.

Technique : Amiga 1200 avec 2 Mo, non installable sur disque dur, joystick 1 ou 2 boutons ou joypad CD 32.

Versions : SNES, PC.

Testé sur : A1200, 2 Mo de Ram, disque dur 80 Mo.

Environ 300 francs

VERSION PC — Nouvelle notation

Football

71% — Support : Disquette

Graphisme	15
Son	11
Animation	15
Durée de vie	17

\+
- Des sprites très détaillés.
- Des animations sans faille.
- Utilisation du joypad Gravis.

\−
- Une bonne carte graphique est conseillée.
- Impossibilité de jouer à plus de 4.

Technique : Tout PC 386DX et supérieur, joystick conseillé ou joypad Gravis.

Versions : SNES, Amiga.

Testé sur : PC486 DX50, 8 Mo de Ram, carte sonore Soundblaster.

Environ 300 francs



Magasin : 25, rue Jean Leclaire - 75017 PARIS - Métro : Porte de Saint Ouen
Tél. : (1) 42 63 10 60+ - Fax : (1) 42 63 14 80

Ouvert : du Lundi au vendredi de 13 heures à 19 heures - Samedi de 14 heures 30 à 19 heures

JEUX PC ET COMPATIBLES

BONNES AFAIRES

(Port :30F, le jeu sup. 10F - CEE 40F le jeu sup. 15F)

ARME FATALE 3	80
ARMORED FIST NF	285
ARMORED FIST NF CD ROM	299
COOL WORLD	80
CYBER RACE NF	285
ERIC THE UNREADY CD ROM	130
F15 STRIKE EAGLE 2	130
F19 STEALTH FIGHTER	130
FLIGHT SIMULATOR 5 VF	385
FS 4 SCÉNARIO WARBIRD	205
FS 4/5 REAL WEATHER PILOT NF	240
FS 5 SCENARIO WASHINGTON NF	245
HOME ALONE 2	80
IRON HELIX VF CD ROM	220
J. LANGE'S MYSTERIES	80
JURASSIC PARK	199
LAMBORGHINI	85
LES VOYAGEURS DU TEMPS	130
LINKS CHALLENGE	130
LITTLE BIG ADVENTURE VF CD ROM	345
LOMBARD RALLY	80
MAD DOG MAC CRAE 2 CD ROM	210
MAGIC CARPET VF CD ROM	345
OM SUPER FOOTBALL VF	190
OPERATION STEALTH	130
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK NF	140
PRINCE OF PERSIA	99
RAPTOR VF	225
RICK DANG+ SAVAGE+ 3DPOOL+SOCCER CD ROM	130
ROBIN DES BOIS	120
RYDER CUP NF	85
SPEED RACER	80
STAR CONTROL	80
STREET FIGHTER	90
TEST DRIVE	99
THE LAWN MOWER MAN NF CD ROM	299
THEATRE OF WAR NF	80
THE FIGHTER NF	270
WARCRAFT VF CD ROM	295
WAXWORKS	80
WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR	80
ALFRED CHICKEN CD 32	180
ALIEN BREED & QWAK CD 32	180
ARABIAN NIGHT CD 32	115
BATTLE TOADS CD 32	160
BRUTAL SPORTS FOOTBALL CD 32	155
BUBBA'N'STIX CD 32	185
CASTEL II CD 32	195
CHUCK ROCK CD 32	110
CHUCK ROCK II CD 32	180
D/GENERATION CD 32	185
DANGEROUS STREET CD 32	205
DEEP CORE CD 32	185
DISPOSABLE HERO CD 32	180
FIELDS OF GLORY CD 32	205
FIRE AND ICE CD 32	160
FIRE FORCE CD 32	185
FURY OF THE FURRIES CD 32	185
GLOBAL EFFECT CD 32	170
GUNSHIP 2000 CD 32	180
JAMES POND II CD 32	185
LABYRINTH OF TIME CD 32	165
LEMMINGS CD 32	200
LIBERATION CD 32	190
LOTUS TURBO TRILOGY CD 32	200
MICROCOSM CD 32	265
MORPH CD 32	185
NICK FALDO'S GOLF CD 32	210
NIGEL MANSELL CD 32	220
OVERKIT & LUNAR C CD 32	180
PIRATES GOLD CD 32	150
PREMIERE CD 32	100
PROJECT X & F 17 CD 32	180
RYDER CUP CD 32	210
SEEK & DESTROY CD 32	155
SENSIBLE SOCCER 92/93 CD 32	160
SLEEP WALKER CD 32	185
STRIKER CD 32	185
TOTAL CARNAGE CD 32	165
TROLLS CD 32	180
UFO CD 32	170
ZOOL CD 32	220
ZOOL II CD 32	185

PC - DIVERTISSEMENT

EIGHT BALL DELUXE	265
FATMAN NF	165
PINBALL CRYSTAL CALIBUM	265
PINBALL DREAMS 2 (Data disk)	140

PC - ACTION AVENTURE

CANNON FODDER II	209
CORRIDOR 7 NF	180
D/GENERATION (Windows) NF	140
DEFENDER OF THE EMPIRE NF	190
ECSTATICA NF	250
GABRIEL KNIGHT VF	270
IN EXTREMIS	255
INCA II VF	310
MERCENARIES	245
NOMAD NF	215
PIRATES GOLD VF	280
PRIVATEER NF	300
PRIVATEER SPEECH PACK NF	130
PRIVATEER SPECIAL OP. 1 NF	130
RED HELL NF	245
SYSTEM SHOCK	299
WING COMMANDER ARMADA RESEAU	230
X-WING	335
X-WING IMPERIAL PURSUIT (20 MIS)	175
X-WING SCÉNARIO B-WING	190
XENOBOTS	235

PC - ARCADE

DOOM 2	309
DRACULA	280
FOX COLLECTION	295
MORTAL KOMBAT NF	205
ONE STEP BEYOND	120
SPEED RACER	255
STREET FIGHTER II NF	200

PC - AVENTURE

ALONE IN THE DARK	325
BLUES BROTHERS JUKE BOX NF	200
CURSE OF ENCHANTIA	250
FREDDY PHARKAS	265
INHERIT THE EARTH IF	300
LOST IN TIME TOME 1	200
MASTER OF ORION NF	270
PLANETE AVENTURE	270
RETURN TO ZORK NF	285
SHADOW CASTER NF	285

PC - REFLEXION

CREEPERS	285
WORD TRIS VF	225

PC - RÔLES

AL QUADIM IF	330
AMBUSH AT SORINOR	260
ARENA (the Elder Scrolls) NF	325
BLACK SECT	245
HIRED GUNS NF	280
INNOCENT	270
ISHAR 3 VF	270
UL. 7 - SERPENT OF ISLES	260
UL. 8 - SPEECH ACC. PACK VF	145
YSERBIUS NF	250

PC - SIMULATION

COMANCHE MISSION 1	205
COMANCHE MISSION 2	190
DAWN PATROL NF	340
DELTA V	295
DELTA V NF	345
DETROIT VF	330
EVASIVE ACTION	245
F1 DOMARK	210
F14 FLEET DEFENDER NF	295
F 14 SCENARY DISK NF	139
GRAND PRIX F1	149
INDY CAR RACING NF	255
NASCAR RACING	229
OVERLORD VF	279
PACIFIC STRIKE NF	380
SAIL SIMULATOR MAN. DE JEU	290
SEAWOLF SSN21 VF	315
STRIKE COM. SPEECH PACK	110
SUBWARS 2050 VF	260
TFX NF	315
TORNADO + FALCON 3.0	285
VROOM MULTI-PLAYER F1	210

PC - SPORTS

CANTONA STRIKER	270
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	260
FIFA SOCCER VF	269
GOAL	275
MANCHESTER UNITED	235
SUPERSKI 3 VF	265
THE CARL LEWIS CHALLENGE	265
WINTER OLYMPICS	255

PC - STRATEGIE

BATTLE BUGS VF	290
BATTLE CHESS 4000	255
BREAK THRU	160
BRIDGE CHAMP. WITH O. SHARIF VF	310
CHESS MANIAC	280
COLONIZATION VF	329
D DAY 6 JUIN 1944 VF	330
FIELDS OF GLORY VF	270
GREAT NAVAL BATTLES II NF	350
KASPAROV'S GAMBIT	290
OUTPOST VF	299
RAVENLOFT VF	335
SIM CITY 2000 VF	289
SIM CITY 2000 SC. 1 VF	110
STARLORD VF	295
SYNDICATE VF	270
SYNDICATE DATA DISK VF	130
THE LEGEND OF RAGNAROK NF	345
THE SETTLERS VF	345
THEATRE OF DEATH NF	240
THEME PARK MANUEL 1 TEXTE VF	350
TRANSPORT + TYCOON	325
UFO VF	280

PC - WAR GAME

BATTLE ISLE 2 VF	330
SECRET WEAP. LUFTWAF. HE 162	170
THE TERMINATOR RAMPAGE	285
WAR IN THE GULF	240

PC - COMPILATIONS

LUCAS ART HEROES	335
THE LORDS OF POWER	325
THE GREATEST	295

JEUX PC SUR CD-ROM

10ÈME ANNIVERSAIRE	255
386 COMPIL.	560
7TH GUEST + DUNE VF	385
ACES OF THE DEEP	315
BATTLE CHESS	330
BATTLE ISLE 2 VF	370
BATTLE ISLE 2 SCENARY DISK	190
BETRAYAL AT KRONDOR NF	295
BLOODNET	270
CASTLE 2	299
CENTRAL INTELLIGENCE	300
CIVILIZATION + RAIL ROAD TYCOON NF	190
COLONIZATION VF	325
COMANCHE + MISSION 1 & 2	385
COMPLETE CHESS SYSTEM	325
CONSPIRACY VF	330
CREATURE SHOCK	340
CRIME PATROL	385
CYBERIA NF	399
CYCLE MANIA (SIMULATION MOTOS)	275
D-DAY 6 JUIN 1944	330
DARK SUN IF	315
DAWN PATROL	340
DAY OF TENTACLE VA + livre des astuces	325
DAY OF TENTACLE VF	325
DESERT STRIKE (NIV. SUPER CANON)	199
DOOM 2 (+ DOOM 1)	399
DRAGON LORE	370
DREAM WEB	345
DUNGEON HACK IF	285
EYE OF THE BEHOLDER III NF	305
F 14 GOLD	290
F 15 STRIKE EAGLE III	399
FALCON GOLD	299
FIFA SOCCER VF	270
GABRIEL KNIGHT VF	320
GOBLIIINS VF	280
GOLF WINDOWS (Microsoft) NF	385
GRAND PRIX F1	149
GUNSHIP 2000	159
HAND OF FATE VF	375
HELL CAB NF	655
INHERIT THE EARTH IF	300
ISHAR 3 NF	260
JOURNEYMAN PROJECT	465
JUTLAND	490
KING QUEST V	455
KING QUEST VII VF	339
KING QUEST SAGA NF	330
KOSHAN CONSPIRACY (BAT II) NF	179
LANDS OF LORE NF	330
LARRY VI VF	299
LOOM	425
LUCAS ART HEROES	335
M1 TANK PLATOON	295
MANCHESTER UNITED VF	235
MILLENIUM AUCTION NF	395
MONKEY ISLAND	320
MOTOR STARS (AVEC MAQUETTE)	410
MYST NF	420
NASCAR RACING	279
NHL HOCKEY 95	295
NORD ET SUD	345
OCEANS BELOW NF	275
OSCAR NF	225
OUTPOST	315
PGA TOUR GOLF 3D	325
PINBALL DREAMS DELUXE	235
POLICE QUEST IV VF	330
POWER DRIVE	199
PRIVATEER	335
PROTOSTAR	260
RISE OF THE ROBOTS NF	335
SAM & MAX VF INTEGRALE	339
SEAWOLF SSN 21 VF	335
SHUTTLE NF	370
SIM CITY 2000	325
SPACESHIP WARLOCK NF	370
SPIRIT OF EXCALIBUR	300
STAR CRUSADER NF	270
STARLORD	285
STRIKE COMMANDER + PRIVATEER	360
SYNDICATE PLUS VF	385
TERMINATOR RAMPAGE	285
TFX	350
THE COMPLETE ULTIMA VII NF	360
THE DAGGER OF AMON RA	430
THE EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE VF	320
THE HORDE NF	435
THE LABYRINTH OF TIME IF	290
THE LEGEND OF KYRANDIA 3 NF	240
THEME PARK MANUEL & TEXTE	350
TORNADO + FALCON 3.0	285
TRANSPORT TYCOON VF	325
UFO VF	250
UNDER A KILLING MOON	380
WING COMMANDER 3 VF	429
WING COMMANDER ARMADA RESEAU	295
WINTER OLYMPICS	290
WOLFPACK	245
X-WING COLLECTOR NF	330
ZEPPELIN NF	290

COLLECTION SANTE

DIETETIQUE ET SANTE VF	239
LE COEUR EN DANGER VF	249
SAUVE LA VIE VF	249
LE SIDA EN QUESTION VF	249

CULTURE, EDUCATION, CURIOSITES PC / CD-ROM

16 BITS SOUND MASTERPIECE	79
3D ANIMANIA	79
49 ER WINDOWS GAMES	79
50 (25) WINDOWS GRAPHIC VIEWERS	79
50 WINDOWS GAMES 2	79
50 WINDOWS GAMES 3	79
50 WINDOWS GAMES 4	79
AFRIQUE VOL 1 (MEDIA SET)	189
ALL YOU CAN PLAY	79
ANGLAIS D'AUJOURD'HUI VOL 2 VF PC/MAC	379
ANIMALS KINGDOM	245
ARCHITECTURE ANTIQUE VF	269
ASIE VOL 1 (MEDIA SET) VF	189
ATLAS DU MONDE VF	395
BUGS BUNNY (CARTOON)	99
CITY 2000	129
CLASSIC CARTOON	99
CLIP ART & FONTS LIBRARY	79
COMMUNICATION MASTER	79
CREEPY CRAWLIES	405
DEEP VOYAGE	215
DINOSAURES	565
ENCYCLOPEDIE COUPE MONDE FOOT	310
GAMES GALORE	79
GUINESS	445
HOT WOMAN HOT CARS	79
ICON LIBRARY	79
LA TECHNOLOGIE DU CD-ROM	99
LE MONDE SOUS-MARIN	400
LE VOYAGE AU MAROC	215
LEAM DOS FOR FUN	79
MEDIACLIP (MEDIA SET)	189
MEDIATOOL (MEDIA SET)	189
MULTIMEDIA POUR TOUS (MEDIA SET)	189
OPEN DOS	79
PARIS VF	225
PAYSAGES (VOL 1)	189
PC CORPS HUMAIN VF	485
PHOTOGRAPHY TEACHER	79
RAYTRACING STUDIO	189
SHARING 2700 TRUE TYPE FONT	79
SPORTS BEST	99
STOCK IMAGES V1	139
SUPER MEDIA CLIP BUNDLE (10 CD)	399
TEDDY BRAVE	175
TEDDY GREAT AVENTURE	175
THE BEAUTY OF SAN FRANCISCO	79
TRAVEL TO SPACE	79
UNCOVER THE VEIL OF THE MEDITERRANEAN	79
VIDEO CUBE	149
WORLD OF EDUCATION	79

CULTURE, EDUCATION EN VIDEO MPEG

D DAY THE OFFICIAL STORY	260
ONE SMALL STEP	260
THE HISTORY OF AVIATION V1	260

POUR ADULTES (INTERDIT - 18 ANS) CDX

101 SEX POSITION VOL. 1 OU VOL 2	310
ADULT CD SAMPLER	135
AMERICAN GIRLS OU VOL 2	205
ASIAN PALATE	199
BEACH GIRL (MPEG SOFT)	139
BLIND SPOT	149
BLONDE JUSTICE	159
CALIFORNIA DAY DREAM	220
CALIFORNIA XXX VERS.	220
CAMP DOUBLE	240
COL. PRIVEE VOL. 1	140
COL. PRIVEE VOL. 2	175
COL. PRIVEE VOL. 3	140
CREME DE LA CREME	310
CROWBERRY	139
DEBBY DOES DALLAS	270
DIGITAL SEDUCTION	230
DIRTY TALK 1	405
DYNASTIC BACKYARD FLOWERS	139
ENDANGERED	220
ENJOYABLE FIGHTERS	139
EXOTIC POSES VOL 1	165
EXPOSE	225
EXTREME DELIGHT	195
FANTASIES	215
FRAT GIRL OF DOUBLE	230
GIRLS OF VIVID 1 OU VIVID 2	219
GIRLS GIRLS GIRLS	225
HENPECKING	139
HIDDEN OBSESSIONS	395
HOT PICS	185
IMMORTAL DESIRE	159
INSATIABLE WOMAN	139
KAMA SUTRA	310
LA TRAVIATA	135
LOVER'S GUIDE	325
MAIN STREET USA	220
MARIED WOMEN	199
MASK	215
MEN'S CLUB	139
MOVIES FOR THE NIGHT	139
MYSTIC OF ORIENT	310
OBSESSIONS	139
ORIENTAL NIGHT VOL. 1 OU VOL 2 OU VOL 3	139
PEARL MOVIES	139
PINK LADIES	139
PRETTY BABY	139
RASTERMAN GAME	185
SAKURA	139
SECRETS INTERACTIVE	215
SENSUOUS GIRLS	185
SEXUAL OBSESSION	230
SINFULLY YOURS	225
SURFER GIRL	220
SWEET SUMMER	139
TABOO OU TABOO 1994	139
THE SEXIEST WOMAN ON CD	160
THE SWAP TWO	159
TRACI I LOVE YOU	195
UNDERGROUND ADULT	185
WEEK END AT ERNIES	240
WORLD'S BEST BREASTS	185
WOMEN OF VENUS	175
WOMEN WHO LOVE MEN	310

LOGICIELS EDUCATIFS «MICRO-C»

PACK CP	239
PACK CE1	239
PACK CE2	239
PACK CM1	239
PACKCM2	239
PÂCK COLLEGE 6	279
PACK COLLEGE 5	279
PACK COLLEGE 4	279
PACK COLLEGE 3	279
DECOUVERTES CD ROM	279
MC FICHIER	379

GAMME DOMOTIQUE (Port : Tél.)

KIT 1 VOIE + 2 MODULES	1 320
KIT 2 VOIES + 2 MODULES	3 090
PACK 3 MODULES LAMPES	700
PACK 3 MODULES APP. ELECTRIQUES	700

GAMME TRUSTMASTER (Port : Tél.)

CARTE ACM TRUSTMASTER	259
MANETTE F16 FLCS	1 050
MANETTE FLIGHT CTRL SYSTEM	605
MANETTE FLIGHT CTRL SYSTEM PRO	1 035
MANETTE DE GAZ	1 035
PALONNIER RUDDER CONTROL	1 120
VOLANT FORMULE 1 + INDY CAR	1 185

ACCESSOIRES POUR JEUX (Port : 55F, CEE + 35F)

BOITE RANG. 10 DISQ. 3"1/2	15
BOITE RANG. 15 DISQ. 3"1/2 ESC.	40
BOITE RANG. 20 DISQ. 3"1/2 COMP.	30
BOITE RANG. 40 DISQ. 3"1/2	38
BOITE RANG. 50 DISQ. 3"1/2	40
BOITE RANG. 100 DISQ. 3"1/2	50
BOITE RANG. 110 DISQ. 3"1/2 TIROIR	115
BOITE RANG. 14 CD ROM	32
BOITE RANG. 25 CD ROM	38
CASQUE HIFI STEREO SANS FIL INFRAROUGE	379
POIG. JOYSTICK QUICKFIRE/ROCKFIRE	155
POIG. OMNI. INTRUDER 5	255
POIGNEE JOYPAD (PADDLE) EAGLE	85
VOLANT AVIATION FIGHTER	149

MUTIMEDIA (Port 70F, CEE + 35F)

CARTE KORG WAVE (UPGRADE)	895
CARTE SOUND BLASTER PRO VALUE	399
CARTE SB 16 VALUE	799
CARTE SB 16 MULTI CD	1 050
CARTE SB 16 ASP MULTI CD	1 500
CARTE SB 16 AWE 32	2 240
CARTE BABY BOOMER AVEC 2 HP	200
CARTE MASTER BOOMER S. AV. 2 HP	389
CARTE REELMAGIC FULL MPEG	3 500
CARTE REELMAGIC LITE MPEG	2 375
LECT. CD ROM DV INT. PANA. + INTER.	995
PUISSANCE 16	2 450
PUISSANCE 16 MANAGER	3 445

Règlement par chèque , mandat postal ou C.B. (préciser le n° de la carte, la date de validité et les signataires autorisés) - Port jeu : France Colissimo 48 h 25 F pour toute commande < 1500 F - > 1500 F : Franco de port - CEE 40 F pour le 1er jeu + 15 F par jeu supplémentaire.

☐ Je joins un chèque ☐ Je joins un mandat postal ☐ Je paie par C.B. ☐ Eurochèque (Ajoutez 30 FF) et je complète les lignes ci-dessous :

Nom/Prénom .... Adresse .... CP .... Ville ....

Carte n° .... Date d'expiration .... Signature obligatoire ....

Désignation	Total TTC

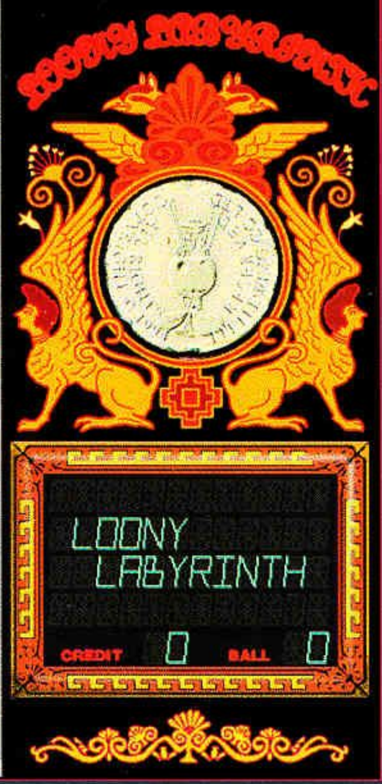
Réalisation Press' Communication (1) 30 15 09 50 - Prix Modifiables sans préavis, dans la limite des stocks disponibles et sous réserve d'erreur typographique.

LOONY LA

Un flipper Mythique

Jamais trois sans quatre ! Dopés par de multiples récompenses reçues pour leurs précédents flippers, les développeurs de Tristan, Eight Ball Deluxe et Crystal Caliburn remettent ça. Cette fois-ci, ils nous entraînent dans le labyrinthe tortueux du Minotaure, à tel point que mon Mac n'arrive plus à s'en échapper...





▲ Le plateau.

Comme l'on pouvait s'y attendre, Loony Labyrinth est plus proche de Crystal Caliburn (sorti il y a moins d'un an) que de Eight Ball Deluxe (1993), qui reproduisait fidèlement le fameux flipper électromécanique du début des années 80. Ici, les contacts sont électroniques, ce qui gomme un peu les sensations physiques lors du déplacement de la bille, mais nécessite plus de précision et de rapidité dans les tirs, pour remporter les combinaisons gagnantes. À l'opposé de ce constant modernisme technique, les développeurs nous entraînent, à chacun de leur nouveau jeu, bien plus loin dans le passé. Après l'époque des cow-boys, puis celle des chevaliers de la Table Ronde, nous voici ramenés 2000 ans avant Jésus-Christ ! Un bruit court à la rédaction (de toute façon, tout le monde court à la rédaction, sauf quelques-uns dont je tairais les noms pour ne pas vexer Olivier) comme quoi les prochains flippers de Little Wing seront Jurassic Park puis big-bang, mais ce n'est qu'un... bruit (je me méfie beaucoup des bruits, surtout lorsque j'en suis l'auteur !). Le jeu se divise donc en deux parties. La première, intitulée "Modern Times" regroupe trois genres de jeux en multiball, qui représentent des épreuves, symboles de l'exploration du labyrinthe en question. Le but consiste à découvrir la Loony Machine, qui, comme son nom ne l'indique pas (c'est pour ça que je suis là), vous transportera à l'époque lointaine du roi Minos.

Thésée : vous !

(Ndlr : Bravo pour le p'tit titre, Ronan). Rappelons pour ceux qui l'ont oublié que, selon la mythologie grecque, le roi Minos fit construire en Crête un labyrinthe pour y enfermer le Minotaure, terrible créature à corps d'homme et à tête de taureau. Chaque année, neuf jeunes Athéniens étaient sacrifiés au Minotaure. Cela durerait encore aujourd'hui si le



▲ Tirez-y quand c'est allumé.

Flagrant délit de Macintophilie primaire

Ah ! Si toutes les boîtes de prod' avaient, comme Starplay, pour objectif de nous concevoir des jeux sur Mac en abondance... Car il faut reconnaître que s'il y a peu de jeux sur Mac, ce ne sont ni les flippers, ni les éducatifs qui lui font défaut. Alors souhaitons qu'il y ait d'autres Starplay pour nous produire des aventures modernes en 3D, de vraies simulations spatiales et des doomeries, exploitant à fond la formidable puissance des PowerMacintosh. En ce début d'année 1995, voici la question qui se pose : quel est le jeu qui va rendre vert de jalousie le monde des PC, comme l'avait fait Myst en 1994 ?

ABYRINTH



▲ Plus que 244 468 460 points avant de gagner le tee-shirt !



▲ Complexe, mais un peu confus à certains endroits.

vaillant Thésée n'avait pas réussi à occire le monstre au fond du labyrinthe. Tout le monde sait comment il parvint à sortir, grâce au fameux fil d'Ariane, fille du fameux roi. Il s'en fallut de peu que les Athéniens s'éteignirent... bon. Une fois que, le Thésée moderne que vous êtes, aura réussi en obtenant les scores nécessaires pour découvrir la machine, il vous faudra l'activer en passant cinq fois sur la "Stone Ramp", puis recharger ses batteries grâce aux bumpers, et enfin placer la balle dans le trou ad hoc. Bon courage ! et ce n'est qu'un début ! Vous voici désormais transporté dans la deuxième partie du jeu, intitulée "2000 Before Christ". Vous le saurez, d'une part par les bruitages, mais aussi par le changement de musique qui s'adapte un peu mieux à l'époque en question. En tirant neuf fois dans la "Labyrinth Ramp", vous sauverez les neuf Athéniens prêts à être sacrifiés. Reste à combattre le Minotaure, mais là je ne vous dis plus rien : sachez simplement qu'il ne s'agit plus de rigoler, d'autant que le temps vous sera désormais compté. Le monstre "refroidi", vous devrez encore suivre le fil d'Ariane, façon flipper, pour sortir du labyrinthe et rejoindre les temps modernes, eux-mêmes beaucoup plus calmes, surtout pour ceux qui ne connaissent pas la semaine du bouclage à la rédaction de Gen 4 !

Bille en tête !

(Ndlr : ça va aller, là, hein !) Si vous obtenez un giga score, vous pourrez prétendre à ce que le monde entier le sache (sauf le Minotaure puisque le Minotaure sera mort, suivez un peu !). En effet, Starplay, la boîte de production, vous enverra, à réception du fichier prouvant que vous avez obtenu au moins 250 000 000 points, un tee-shirt affichant le logo de l'élite mondiale des joueurs de flipper. Je lui ai demandé si avec mes 3500 points j'avais droit au tee-shirt du plus mauvais joueur, mais elle n'a pas donné suite... Tout est donc calculé pour éviter la monotonie du jeu de flipper, dont la quête absolue du High Score le plus élevé possible est un peu limité. Ceci dit, il faut reconnaître que le thème du labyrinthe convient parfaitement à ce type de soft, dont les rampes et les couloirs sont multiples, mieux encore que le thème de la quête du Graal dans Crystal Caliburn. Si Loony Labyrinth offre un plateau aux graphismes moins élégants que celui de Crystal Caliburn, il contient néanmoins des épreuves plus variées, ce qui sera plus entraînant pour un débutant. En fait, la jouabilité a été privilégiée par rapport à la complexité, qui cependant reste au rendez-vous. Ainsi la bille, un peu lente sur un LC III, est une merveille de fluidité sur une machine un peu plus puissante. Les bourrages, bien dosés, ne font pas tilter la machine à tout bout de champ, c'est très agréable ! Le scrolling vertical, si vous jouez sur un 14", s'oublie facilement tant il est minime (néanmoins un 16" règle définitivement le problème). Bien sûr, par rapport aux vrais flippers, il reste quelques problèmes comme le nombre limité de trajectoires lors d'un lancer initial, ou encore cette impression que la bille flotte sur coussin d'air plutôt que de rouler, mais bon. Moins révolutionnaire que ses prédécesseurs, la technique ayant sans doute provisoirement atteint son maximum, Loony Labyrinth est sans conteste - à égalité avec Crystal Caliburn - ce qui se fait de mieux comme flipper sur micro-ordinateur. ■

Un tee-shirt pour 250 000 000 points !

Ronan Fournier-Christol



Graphisme	14
Son	17
Animation	16
Durée de vie	15



- Pour pros et débutants.
- Bruitages.
- Le thème.

−

- Musique prise de tête.
- Plateau un peu fouillis.
- Notice en anglais.

Technique : Tout Mac avec écran 14 pouces 256 couleurs, 4 Mo de Ram, système 6.07 ou ultérieur.

Versions : Aucune.

Testé sur : Mac LC III, 8 Mo de Ram, copro arithmétique.

Environ 400 francs

L'avis de Ronan



Une très belle réalisation, un thème de jeu bien exploité, des bruitages géniaux et l'assurance de jouer pendant des heures mais... à condition de vraiment aimer ça. Loony Labyrinth traîne un petit air de déjà-vu, qui le réserve soit aux inconditionnels, soit aux néophytes désirant s'offrir un seul flipper, donc le meilleur. En fait, et c'est une opinion personnelle, je trouve que c'est un peu cher si l'on compare le prix avec celui des jeux de 600 Mo, bourrés d'énigmes et de décors variés.

MORTAL KOMBAT II

Le Kulte des morts

Qu'est-ce que tu fais Arthur ? Rien M'an, rien du tout. C'est étrange, j'ai crû entendre une voix caverneuse suivie d'un hurlement... Je vois pas de quoi tu parles, je joue à Mickey Au Pays Des Abeilles sur Amiga. Bon, mais sois sage. Oui M'an... hé, hé, hé.

(Merci à David Msika pour la réalisation des coups spéciaux).



▲ *Le «friendship» de Sub-Zero lui donne l'opportunité de pratiquer un peu d'autopub (arrière, arrière, bas, tir en fin de second round).*

Il est là ! Que les Amigaphiles du monde entier revêtent leurs plus beaux apparats (à la Predator : crânes évidés en bandoulière, scie circulaire dans une main, lance dans l'autre...). La suite de Mortal kombat, le bien nommé MKII arrive enfin sur les machines non AGA dans un premier temps. MK avait surpris par sa qualité (les adaptations de jeux de baston issus de l'arcade n'avaient jusque-là pas été un grand succès sur Amiga... Qui a oublié le catastrophique Street Fighter 2 ?) et était considéré par beaucoup comme la meilleure version disponible sur micro ou console. Son seul véritable défaut tenait à la longueur des chargements à chaque apparition d'un nouveau personnage. Cette carence doit d'ailleurs être génétique puisque MKII en a hérité. Et oui, la sortie de l'A1200 devait mettre un terme à la carrière de D (isquette)-Jokey des possesseurs d'Amiga. Mais non, voilà que certains développeurs s'obstinent à ne pas vouloir que leurs jeux s'installent sur les vierges disques durs. Pourtant, ils n'attendent que ça nos HD ! Si ce n'est pas de la discrimination, qu'est-ce donc alors ? De l'ignorance ou du mépris ?



▲ *Jax s'apprêtait à lui faire la bise à la fin du combat, mais emporté dans son élan, il lui a écrasé la tête !*

Fatalities & Co

Ceci dit, passons sans plus attendre au jeu lui-même. Mortal kombat a fait parler de lui pour les raisons suivantes : le réalisme des combats grâce à l'utilisation d'acteurs digitalisés, les jets de sang à chaque coup porté, et les coups secrets finaux, nommés «fatalities» particulièrement gores et impressionnants. MKII, fidèle à son grand frère assoiffé de sang, fait preuve d'un mimétisme fidèle. Mais suite oblige, il apporte son lot d'exclusivités comme des personnages inédits (les retardataires du dernier tournoi au nombre de douze), de nouveaux coups, secrets ou non et surtout un excellent antidote à la vague de protestation qui suivit la sortie de Mortal kombat : l'humour. En plus des «fatalities», on a maintenant droit aux «friendships» et aux «babalities»... Ces coups finaux ont bien évidemment pour objectif d'humilier l'adversaire vaincu, mais en douceur. Liu Kang exécute un petit numéro de claquettes, Reptile et Sub-Zero vantent les mérites de la poupée à leur effigie, Johnny Cage offre au perdant sa photo dédicacée, Mileena fait apparaître une fleur et Shang Tsung crée un arc-en-ciel entre ses bras ouverts. En bref, les guerriers sanguinaires du premier jeu révèlent enfin leur nature délicate et sensible. L'humour est aussi présent lors

Devenez un MMK (Mortal Mutant Kombat) !



▲ *Le Blade Fury de Baraka est d'une mortelle efficacité. Avec ses doubles lames, il étripe littéralement son adversaire.*



▲ *L'humour est au rendez-vous avec des prises amusantes comme le Gotcha Grab de Jax et le Floor Ice de Sub Zero.*

Koup de pouce

QUELQUES «FATALITIES» :

- **Johnny Cage**
  - Torso Rip : Bas, bas, avant, avant, tir
  - Pit Spikes : Bas, bas, bas, tir
- **Liu Kang**
  - Dragon : (près) Bas, avant, arrière, arrière, tir
  - Pit Spikes : Arrière, avant, avant, tir
- **Reptile**
  - Invisible Kill (près et invisible) : Avant, avant, avant, tir
  - Tongue : (mi-distance) : Arrière, arrière, bas, tir
- **Baraka**
  - Impaling : (près) Arrière, avant, bas, avant, tir
  - Décapitation : (près et tir bloqué) Arrière, arrière, arrière (relâcher)
- **Kitana**
  - Kiss Off : (maintenir tir et proche) Avant, avant, bas, avant
  - Pit Spikes : Avant, bas, avant, tir
- **Sub-Zero**
  - Shatter : Avant, bas, avant, avant, tir
  - Super Freezer : Avant, avant, bas, tir



▲ Le Triple Skulls de Shang Tsung cause énormément de dégâts à l'adversaire n'ayant su parer à temps l'attaque spéciale.

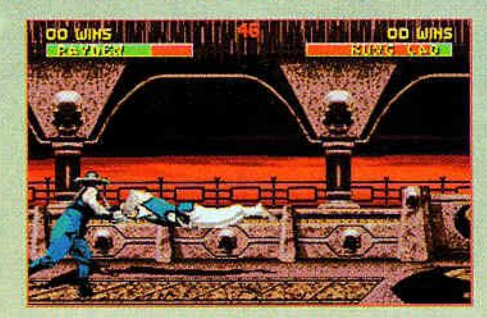
de l'exécution de coups spéciaux comme ce farceur de Sub-Zero qui gèle le sol sous les pieds de son adversaire. Déséquilibré, ce malheureux accueillera avec une moindre résistance le coup suivant. De temps à autre, la tête d'un programmeur apparaît dans un coin de l'écran pour vous saluer d'un air hilare ! MKII est donc drôle mais est-il bien réalisé ?

Probe au panthéon

L'équipe de Probe était déjà à l'origine de l'adaptation de MK sur Amiga, une adaptation fort réussie d'ailleurs, qui rencontra un succès énorme malgré la concurrence du Body blows de Team17 et surtout du raté mais très commercial Street fighter 2. Les graphistes parvinrent à conserver une qualité d'animation proche de la borne d'arcade et une immense majorité de coups, au détriment des décors de fond et du nombre de couleurs employées. Pour MK2, ils ont privilégié une démarche similaire avec des graphismes en seize couleurs (soit moitié moins que dans la plupart des jeux Amiga actuels) et des décors statiques pour un jeu rapide avec des animations toujours aussi réalistes et sanguinolentes. Les digitalisations vocales participent beaucoup à l'ambiance du jeu. Une voix d'outre-tombe annonce ainsi le nom du guerrier choisi et lance un tonitruant et impatient «Finish Him !» au vainqueur.



▲ La transformation de Liu Kang en dragon est l'une des «fatalities» les plus impressionnantes !



▲ La Dive Attack de Rayden lui permet de plaquer physiquement son adversaire contre un coin de l'écran.

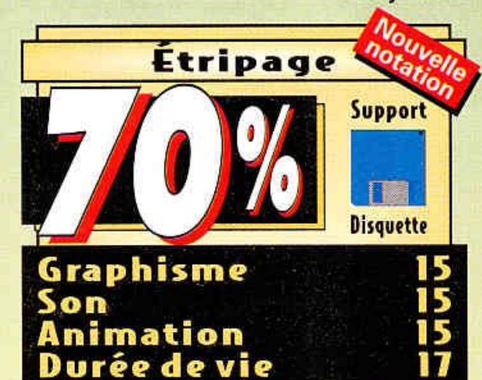


▲ Le Freeze de Sub Zero, c'est sa façon à lui de dire «pouce ! ».

La concurrence KO ?

Convertir MKII sur micro n'était pas une simple affaire. Il a ainsi fallu multiplier les mouvements de joystick nécessaires au déclenchement de chaque coup pour pallier à la réduction du nombre de boutons de six (paddle) à... un (joystick). Pour véritablement apprécier MKII avec un joystick, vous êtes condamné à des séances d'entraînement intensif qui feront de vous un mutant. Quant aux coups finaux comme les «fatalities» ou les «babalities», à vous de les découvrir. Bonne chance car les combinaisons avec un joystick sont indénombrables et aussi propices aux entorses de poignet qu'aux crises de larmes (mais j'voulais lui arracher la tête moi ! Pas lui chatouiller les côtes... Raaaaaaah, j'y arriverais jamais !). Les possesseurs de paddle sont donc d'heureux privilégiés, comme d'habitude, avec ce type de jeu. En conclusion : que les fans du premier foncent se frayer un chemin à coups de machette dans les allées du plus proche revendeur pour repartir avec une tête décapitée sous le bras - celle d'un pauvre novice en jeu de combat serrant encore entre ses dents le packaging du jeu. Que les novices, quant à eux, essayent le jeu avant de l'adopter pour l'éternité... ■

Thierry Falcoz





- Nombre de coups secrets.
- Graphismes soignés.
- Maniabilité parfaite.



- Pas d'installation HD.
- Mémorisation des coups.
- Un bouton sur le joystick.

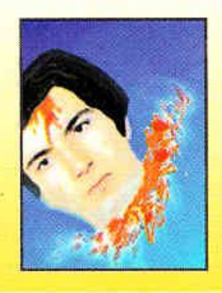
Technique : Tout Amiga avec 1 Mo, 2 joysticks (ou joypad) et si possible 1 drive externe. Installation sur HD impossible.

Versions : Super Nintendo et Megadrive disponibles. PC à venir.

Testé sur : Amiga 500 et 1200.

Environ 300 francs

L'avis de Thierry



Je ne suis pas un fan des Mortal kombat et de ses coups spéciaux secrets, loin de là. Trop complexe, pas suffisamment instinctif (surtout sans paddle), moins attrayant graphiquement que les classiques jeux de combat, MK n'en possède pas moins des adeptes forcenés. Majoré par ses nouveaux coups finaux et un humour débridé, MKII reste un excellent jeu de combat sur Amiga. Mais j'avoue m'être plus amusé avec Body blows galactic sur mon A500 et avec la surprise du mois qu'est Shadow fighters.

NIGHT TRAP

Mac, meurtres et vidéos

Digital Pictures frappe très fort en bousculant l'univers gentillet des jeux sur Macintosh grâce à ce double CD-Rom qui, fort de ses 1,2 Giga octets de séquences vidéos digitalisées, vous rendra paranoïaque au point de ne plus oser aller seul (e) dans la salle de bains !



▲ *C'est en pleine nuit qu'arrivent les adolescentes insouciantes... Excusez le pléonasme.*

Les Américains ont parfois de drôles de mœurs... Regardez cette famille qui reçoit, dans son coquet pavillon de banlieue, de charmantes jeunes filles pour le week-end ; qui croirait que c'est afin de les égorger et faire de leur sang une cuvée millésimée, hum, qui ? Mais le SCAT bien sûr ! Le SCAT est un corps d'élite de la police gouvernementale, un peu comme le GIGN chez nous, sauf qu'eux, ils ont les moyens (quoique les nôtres se débrouillent pas mal avec ce qu'ils ont...). Constatant la disparition d'adolescentes le week-end chez les Martin (la famille hôtesse), les hommes du SCAT truffent la maison de leurs caméras vidéos. Naturellement, vous l'aurez deviné, c'est vous qui êtes chargé de surveiller ce réseau vidéo ; ce qui permet au SCAT de se reposer (SCAT : Section Carrément Avide de Tranquillité ?). Sur votre écran se déroule la séquence Quicktime couvrant le champ de vision de la caméra placée dans telle ou telle pièce. Mais comme vous n'avez qu'un seul écran - pour huit caméras (comme quoi les moyens...) - vous allez passer votre temps à zapper pour surveiller tous les événements qui se dérouleront simultanément dans la maison. Que ce soit le démaquillage d'une jeune fille dans sa salle de bain ou l'intrusion, dans la chambre d'à côté, de commandos assoiffés (de lait démaquillant ?) de sang... Ces vampires «new age» se servent de la complicité des Martin pour précipiter ces jeunes filles légèrement vêtues dans de nombreux pièges mécaniques, d'où elles ne ressortiront que euh... allégées de leurs globules, si vous voyez ce que je veux dire...



▲ *Les nouveaux vampires. Depuis Dracula, leur look a bien changé !*



▲ *Vu comme ça, ils n'ont pourtant pas l'air méchant !*



▲ *Les nanas s'éclatent... avant d'être éclatées !*

Leur sort entre vos mains

Afin que vous ne restiez point passif devant ce lugubre spectacle, le SCAT a branché, ni vu ni connu, un deuxième système de commande de pièges ; ce qui vous permet d'y précipiter les tueurs. Lorsque ceux-ci s'en approchent (SCAT : Section Cruellement Anti Tueur) ! Un vumètre vous indique si le tueur passe suffisamment près du piège pour que cela vaille le coup de le déclencher, et dans ce cas vous verrez le malheureux disparaître sous le plancher, se faire écraser contre un mur, ou être précipité en orbite géostationnaire. Si vous n'activez pas le piège au bon moment parce que vous "reluquez" une demoiselle dans une autre pièce, vous entendrez un signal sonore : façon péremptoire de vous

QUOI POUR QUI ?



Voici les deux interfaces possibles. Sur un petit Mac, disons un LC III, la fenêtre des films est plus petite, mais la compression en 256 couleurs se voit moins bien. Le mérite de Night trap, pour cette configuration, consiste à ne pas rapetisser tout l'écran, mais à le présenter autrement.



Listen to me !

La musique, moins blafarde que dans beaucoup de jeux, n'intervient qu'à certains moments de l'action ; ce qui évite la lassitude et permet de mieux apprécier les dialogues. Ces derniers ne sont naturellement pas sous-titrés, Night Trap s'adressant à un public adulte. Détail amusant : sur un petit Mac, les dialogues passent au ralenti. C'est un peu agaçant au début, mais on s'habitue.



▲ *Votre chef très attentif à vos actions. Essayez de ne pas vous faire virer trop tôt...*

indiquer que vous venez de rater une occasion (non, pas avec la demoiselle, mais avec le piège). Et croyez-moi le compteur des occasions ratées augmente plus vite que celui des succès ! Là où les choses se compliquent c'est que, pour déclencher un piège, le système des Martin exige un code correspondant à une couleur, et qu'ils ont la manie de changer ce code, par précaution, contre les petits malins comme vous. Naturellement, à chaque partie, il sera différent. Bref, vous devrez espionner les Martin pour connaître les changements de ce maudit code, tout en surveillant les vampires et en protégeant les adolescentes placées en appât par le SCAT (SCAT : Section Combattante Armée de Teenagers). À vous d'avoir les yeux partout...

Piège... à souris

Un chronomètre vous aide à vous repérer dans le temps et à prévoir vos actions en conséquence. Si vous avez remarqué, dans une partie précédente, qu'un tueur se trouvait sur un piège à un moment donné, et que cet instant approche à nouveau, vous devez zapper dans la bonne pièce, et déclencher le piège... à condition d'avoir le bon code... Gnarf ! Gnarf ! Conseil d'ami : vous devriez relever minute par minute toute vos actions, afin de renouveler vos



▲ *Avec un peu d'habitude vous vous repérerez facilement dans la maison.*



▲ *On n'est tranquille nulle part : le salon est truffé de pièges !*

exploits lors de la prochaine partie (vous n'espériez pas gagner dès le premier coup tout de même !). Ceci dit, vous n'aurez jamais l'impression de voir le même film, tant les événements à mémoriser sont nombreux et s'enchaînent rapidement (le bouton de votre souris, mais vous ai-je dit que tout se pilotait à la souris, vous demandera grâce). La réalisation, capitale pour ce genre de produit, est tout à fait à la hauteur du principe : les films sont d'excellente qualité, et surtout, le procédé InstaSwitch offre un temps de réponse quasiment nul lors d'un

Faites partie d'un corps d'élite...

zapping. Autrement dit, vous passez d'un film à l'autre sans délai (oubliez Iron Helix). Ainsi vous faites un véritable montage en temps réel, sans jamais subir le temps de chargement d'un plan à un autre, et ce, même avec un processeur 68030. Voici donc un produit qui mérite parfaitement le qualificatif de "film-interactif". D'une part, parce que toutes les images ont été filmées avec des comédiens, et d'autre part, parce qu'il offre une souplesse d'utilisation très agréable, et bien plus efficace que dans d'autres logiciels de même type. Si le scé-



▲ *Les Martin préparent le repas, tremblez mortels...*

nario reste néanmoins au service du procédé (on se croirait un peu sur M6 le jeudi soir !), ce dernier fonctionne parfaitement, tant la technique est au point (SCAT : Section Connue pour Assurer Techniquement). En conclusion, saluons le mérite de ce jeu ; le premier à nous offrir réellement deux CD-Rom, plutôt qu'un CD-Rom et un CD audio... mmmh, suivez mon regard...

Ronan Fournier

Nouvelle notation



Graphisme	18
Son	16
Animation	19
Durée de vie	12



- Nouveauté du procédé.
- Souplesse d'utilisation.
- 1200 Mo !



- Tout en anglais.
- Rend paranoïaque.

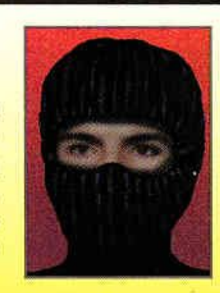
Technique : Mac 256 couleurs à partir de LC III, PowerMac inclus (sauf Powerbook), lecteur de CD-Rom, systeme 7, 4 Mo de Ram.

Versions : 3DO.

Testé sur : Mac LC III, 8 Mo de Ram.

Environ 350 francs

L'avis de Ronan



Je restais très sceptique quant aux soi-disant "films-interactifs", mais celui-ci m'a très agréablement surpris. L'adaptation est superbe, si soignée que l'on croirait le jeu conçu dès l'origine pour le Mac (les éditeurs devraient en prendre de la graine !). Et oui, le jeu sort sur Mac avant de sortir sur PC (je leur distribue même les graines en gros), mais seulement en anglais (j'arrête là, sinon je vais les gaver...). Annoncé sans tambour ni trompette, Night Trap sera à coup sûr un concurrent sérieux pour Voyeur et 11th Hour.

OVERLORD

Sorti sur PC juste pour les festivités de la commémoration du débarquement de 1944, Overlord se décide a pointer le bout du nez sur Amiga. Encore un moment d'histoire sur votre petit écran.

Calva et rosbif



▲ *Les ennemis en visuel ! Mettez les gaz ! Rattrapez-les et descendez-les. Personne ne doit quitter le ciel normand vivant.*

Je sais ! Les PCistes du coin vont s'exploser de rire en voyant les photos de la version Amiga d'Overlord. D'ailleurs lors de mon test, j'ai entendu bien des réflexions que j'ai trouvées "minables" à propos de cette conversion. Heureusement que du sang asiatique coule dans mes veines et que j'ai su garder mon calme (le fait d'avoir fait la sourde oreille y a pas mal contribué, je l'avoue). Donc si je reviens à nos moutons, je suis ici pour vous parler d'Overlord, développé par RowanSoftware (à qui on doit notamment Reach for the Skies) pour le compte de Virgin.

De la suite dans les idées

Comptant sur les festivités de la commémoration du débarquement de 1944, Virgin avait édité ce simulateur de vol (ou plutôt de combat) sur PC l'été dernier. Près d'un an après, la version Amiga vient s'ajouter à la liste des simulateurs de vol sur cette machine, liste dont la progression s'est fortement ralentie ces derniers mois. Overlord retrace avec plus ou moins de minutie les événements qui se sont déroulés pendant les préparatifs du fameux débarquement (pour ceux qui viennent de se réveiller, je parle bien sûr de celui du 6 juin 1944 superbement esquissé par le classique du cinéma "Le jour le plus long"). Pour vous rafraîchir la mémoire, je vous rappelle que le débarquement n'aurait peut-être pas été couronné de succès si les jours et les semaines lui précédant n'avaient pas vu un véritable harcèlement de l'aviation alliée sur diverses cibles stratégiques allemandes. Vous incarnez un jeune officier pilote. Comme bien souvent dans les simulateurs de vol, vous aurez tout d'abord à faire face au briefing du commandant concernant la future mission. Celui-ci se lance dans des explications précises et sans fioriture. Vous aurez le choix entre trois célèbres appareils alliés : le Mustang, le Spitfire et le Thyphoon. Je n'ai guère trouvé de différences lors des combats mais il est fort appréciable que les programmeurs aient pensé à changer les cockpits. Votre aventure commence le premier avril 1944. Jour après jour, vous allez devoir affronter diverses cibles importantes et de bien nombreuses missions des plus périlleuses. Comme pour l'époque, la météo joue un grand rôle et vous apprendrez, à vos dépends, que l'inactivité est un ennemi dangereux. Même si le nombre de missions n'a rien d'extraordinaire, leur variété et leur relative simplicité incitera les joueurs à sortir facilement leur appareils

CURRENT OPERATING CONDITIONS

OPTION	SETTING	OPTION	SETTING
Type de Mission	Rhubarbe	Contrôleur	Clavier
Grade	Officier Pilote	Son	On
Carburant	Illimitées	3D distante	On
Moteurs	Normal	Routes	On
Vulnérabilité	On	Rails	On
Munitions	Illimitées	Rivières	On
Cibles	Faciles	Détail des côtes	Faible
Activité ennemie	Faible	Type de 3D	32 Couleurs
Pos. de départ	En vol	Musique	On
		ACCEPT	CANCEL

▲ *Le panneau de configuration est parfait. On peut tout y régler à notre guise et en fonction de la puissance de sa machine.*



▲ *Magnifique décollage ! Il est grand temps de penser à rentrer les trains d'atterrissage.*



▲ *Pas facile à descendre, ces Boschs à la noix. Aurais-je enfin trouvé mon homologue allemand ? Si c'est la cas, on va rigoler.*



▲ *Voici la base à partir de laquelle vous décollerez pour vos diverses missions lors de cette campagne historique.*

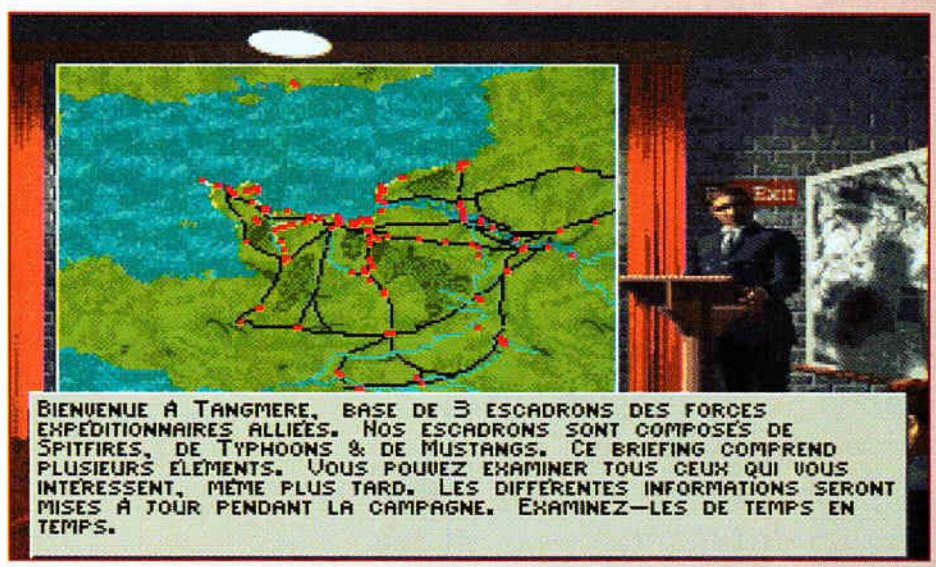
Un A1200 est vivement recommandé



▲ *Difficile, dans une guerre sans merci, de ne pas déplorer de lourdes pertes.*



▲ *Jolie chambre ! On voit bien que vous êtes officier sinon vous auriez droit à un véritable taudis plein de cafards.*



▲ *Les briefings sont complets et commentés par votre commandant. Suivez-les, cela pourrait vous servir.*

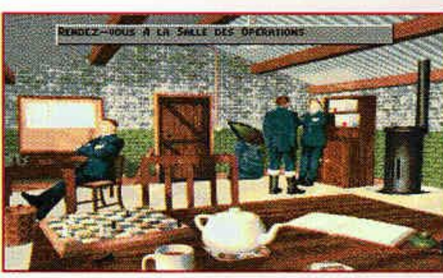
d'autant plus que le jeu permet une grande liberté d'action. Malgré l'importance des combats canon, les missions vous obligeront souvent à attaquer des cibles au sol. D'un pilotage assez simplifié, les trois engins répondent facilement. Les habitués des simulateurs de vol modernes seront probablement quelque peu déstabilisés par l'absence d'appareils électroniques qui leur permettent habituellement de descendre assez aisément les ennemis. Mais n'est-il pas une façon comme un autre de redécouvrir le pilotage pur où précision et habileté ne dé-

Des graphismes un peu ternes

pendaient que des capacités des pilotes d'antan ? Chers amis Amigafans ! Ne vous attendez pas à une réalisation époustouflante. Ne rêvez pas à une 3D en temps réel avec textures. Vous ne verrez rien de tout cela. Vous aurez simplement droit à du flat-shading (ou plus communément appelé 3D surfaces pleines). En fait, cette mouture ne bénéficie pas de graphismes colorés. Tout y est un peu trop terne. Les décors ne sont pas très fouillés (comme sur PC) et on ne peut pas dire que les avions soient représentés avec un réalisme à faire baver n'importe quel photographe. Pourtant, les programmeurs ont réussi à garder une jouabilité intacte qui avait fait la grande force de la version PC. En effet, on aurait pu



▲ *Banzaï ! Allez, un dernier coup de manche à balai pour la gloire de la France et des Alliés.*

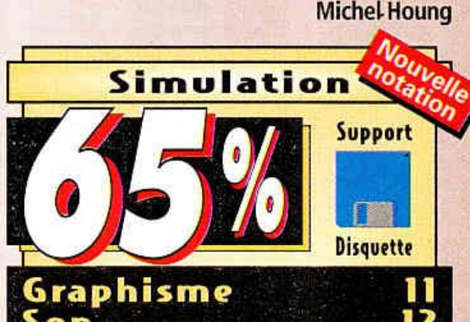




▲ *Après la bataille, voici le repos du guerrier. Avouez tout de même que cela manque de femmes dans le coin.*

craindre qu'avec le manque de puissance des Amiga, Overlord aurait été injouable. Que nenni ! Même si l'on n'est pas face à un jeu ultra-rapide et fluide, force est de constater que les appareils répondent parfaitement aux moindres de vos sollicitations. L'animation n'a d'ailleurs pas trop souffert de la conversion même si c'est, rappelons-le, au détriment des graphismes. Sur les Amiga ECS, il est tout de même conseillé de configurer le jeu avec un degré de détail moindre. Le jeu prend toute son ampleur si vous possédez des Amiga accélérés. La possibilité d'installer le jeu sur disque dur est à noter car trop souvent oubliée voire rejetée par les éditeurs pour cause de piratage. En ce qui concerne le son, c'est très classique. Les bruitages sont agréables et un tant soit peu réalistes. Les musiques typiquement militaires (ce qui ne vous étonne probablement pas) collent bien à l'ambiance. Il semble que peu de choses aient été omises pour notre plus grand plaisir. ■

Michel Houng



Simulation — Nouvelle notation

65%

Support : Disquette



Graphisme	11
Son	12
Animation	12
Durée de vie	13



▸ Épopée passionnante.
▸ Simple d'accès.



▸ Manque de couleurs.
▸ A1200 conseillé.

Technique : Tout Amiga 1 Mo, joystick, clavier, souris, un joueur.

Versions : PC (disponible).

Testé sur : A1200, 2 Mo, disque dur 80 Mo.

Environ 300 francs

L'avis de Michel

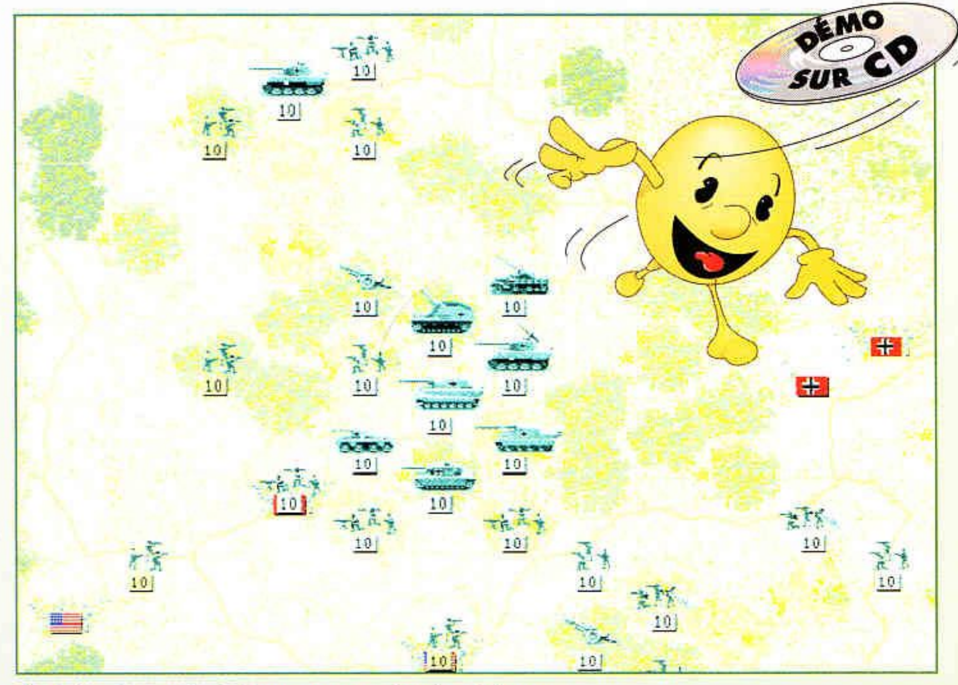


Certains Amigafans se souviennent peut-être de Wings de Cinemaware. C'était le premier simulateur de vol (à forte connotation action tout de même) ayant réussi à vous impliquer complètement dans une campagne. Overlord s'y approche mais avec une simulation un peu plus poussée. Même s'il est fortement conseillé de posséder un A1200 au minimum, il n'en reste pas moins un soft agréable, palpitant quant au scénario et abordable à tous. Dommage que la réalisation n'ait pas été plus travaillée avec de meilleurs graphismes.

PANZER GENERAL

L'Herr de la guerre

General Von Duchmoll, notre vénéré Führer n'a pas apprécié que vous le traitiez de parano hystérique lors du congrès des «p'tits moustachus qui veulent dominer le Monde». Préparez vos affaires, vous partez pour le Front russe.

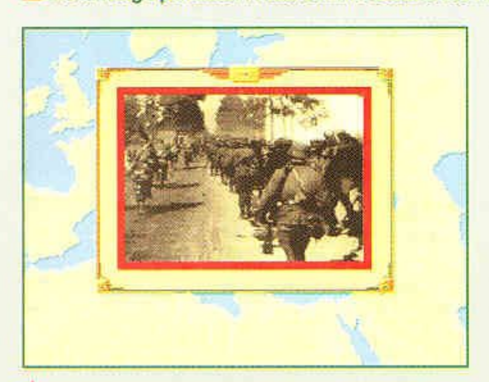


De la neige partout. Nous sommes dans les Ardennes.

Il y a quinze ans, à l'époque où les jeux de rôle n'avaient fait qu'une timide apparition dans notre beau pays, l'adolescent de base ne pouvait échapper à l'univers ludique familial (Scrabble et Monopoly) qu'en s'adonnant fébrilement aux wargames avec les copains. À coté du Monopoly bisannuel et de ses quatre longues heures d'emprise parentale («je te rappelle que je suis ton Père, donc je t'échange ma rue Lecourbe contre l'avenue Mozart et le Boul'Mich' sans compensation financière, et estime toi heureux»), la pratique du wargame permettait au jeune joueur de reconquérir sa dignité d'adulte en suspension : sourcils froncés et propos stratégiques exigés, il pouvait alors incarner un vrai chef militaire, du moins jusqu'à ce que sa mère lui hurle de venir à table sinon, en plus d'une torgnole, il pouvait faire abstraction du super film de la soirée. Mais il fallait payer le prix de cette relative émancipation, car si les règles étaient simples, le déroulement d'une partie présentait néanmoins quelques lourdeurs. D'abord il fallait installer pendant deux heures une centaine de pions ridiculement petits sur une immense carte de jeu (d'où la quête préalable d'une table adéquate, soit une heure de plus). Ensuite vous déplaciez vos pions en prenant régulièrement du recul pour mieux juger de l'effet stratégique de vos déplacements, soit quarante-cinq minutes !



La carte stratégique, trop pauvre en informations visuelles.



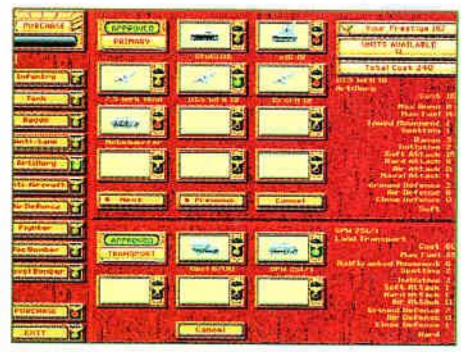
Avant chaque mission, vous assistez à une séquence filmée.

Évitez les affres pions-carte-dés

Puis vous lanciez une vingtaine de fois les dés pour résoudre les combats, non sans avoir préalablement implorer les forces obscures de vous accorder des tirages favorables. Finalement vous maudissiez à voix haute et sans retenue votre adversaire en ajoutant invariablement «tu joues comme un pied mais t'es chouneux à tel point que ça en est écœurant». Au bout d'une dizaine de tours de jeu (soit une grande après-midi), votre adversaire déclarait forfait par overdose de propos désobligeants, vous mettait un pain mérité dans la tronche puis entreprenait de vous faire ingérer un à un les pions du jeu, puis la carte, en vous accordant quand même un verre d'eau pour faire passer le tout (car il était fair-play, lui). Vous échappiez néanmoins à une défaite déshonorante, et c'était le but. L'apparition de

Plus de 400 types d'unités différentes

wargames sur ordinateur a partiellement anéanti ces rituels ancestraux en gérant l'ensemble des taches répétitives et/ou fastidieuses des simulations militaires tout en apportant au genre plus de réalisme (extension du nombre de paramètres). On a donc pris l'habitude d'évaluer ce type de soft à travers trois critères essentiels : l'ergonomie, le réalisme et, dans le cas d'un conflit ayant existé, la fidélité historique. Pour Panzer general, cette dernière dimension a son importance puisqu'il ne s'agit pas de jouer les orcs contre les humains, ni un panzer contre un général (quinze contre un sur le panzer), mais d'incarner un deutsche «guénérâl» devant conduire les troupes de l'Axe (tanks certes, mais



Associez des véhicules de transport à vos unités d'artillerie : la mobilité est souvent une condition de victoire.

aussi infanterie, avions, artillerie, navires, etc.) à la victoire, le tout à travers différentes étapes de la Seconde Guerre Mondiale. Qui l'aurait soupçonné ?

À vous les missions délicates

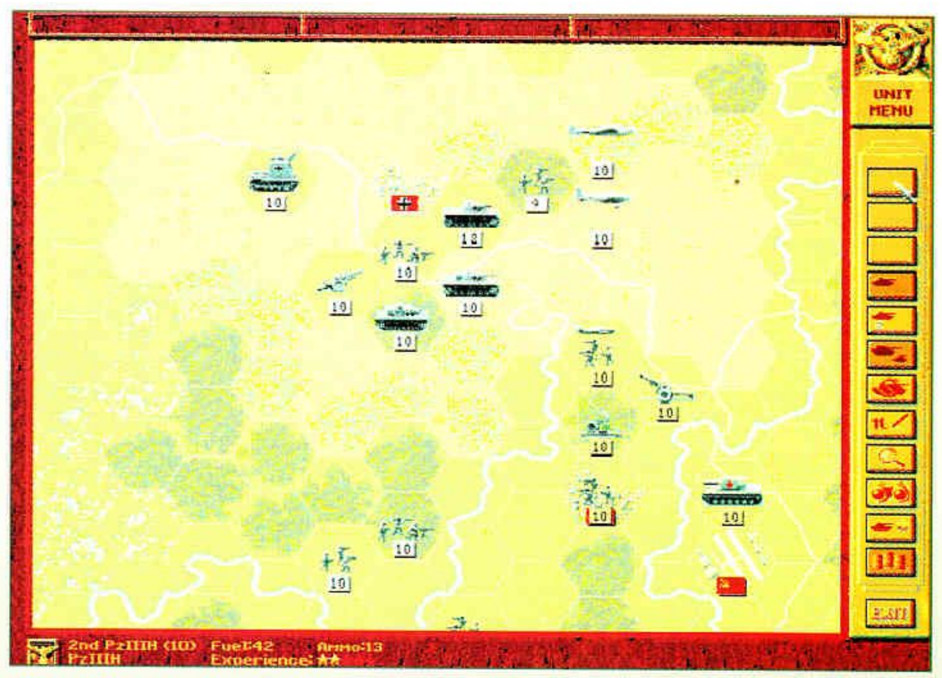
Après une maigre introduction animée, voici l'apparition d'un menu pantagruélique. Panzer general se range d'emblée dans la catégorie poids lourd : trente-huit scénarii jouables contre l'ordinateur ou contre un humanoïde, quatre campagnes jouables en solo (successions de scénarii qui suivent l'exacte chronologie de la Seconde Guerre Mondiale). En plus des traditionnels niveaux de jeu, vous pouvez définir plus finement les avantages respectifs des parties prenantes à travers deux paramètres centraux : l'expérience de vos unités (leur performan-

Un souci du détail impressionnant

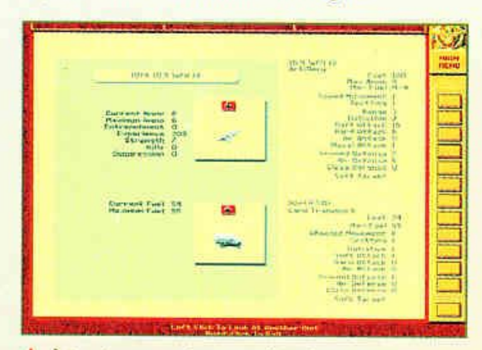
ce au combat) et votre prestige de départ (par conversion, il vous permet d'acquérir d'autres unités ; ensuite, il s'acquiert au fur et à mesure des pertes que vous infligez à l'adversaire). Choisissez votre mission, le soft vous envoie l'extrait d'un documentaire de l'époque : les soldats marchent sur la route le regard vide, les tanks saccagent la flore locale, les avions égrènent leur chapelet de bombes... la guerre quoi ! Cliquez. Vous êtes le bienvenu sur la carte tactique. Là, je suis soufflé, treize petits mégas sur disque dur (installation complète), hors animations, pour obtenir une vitesse de jeu et un affichage parfait sur mon pitoyable 386. J'apprécie. Comme en plus le soft est en SVGA avec une énorme fenêtre de jeu, il a droit à toute ma sympathie. Bien sûr les graphismes sont un peu monochromes (il faut aimer le beige et le vert d'eau)



Les combats sont représentés par des micro-animations, lassantes à long terme.



Opération Barbarossa : évitez de finir vos mouvements sur une rivière, la position est extrêmement fragile.



À tout moment, consultez les caractéristiques de vos unités... et celles de votre adversaire.

mais leur finesse est remarquable et comme la carte tactique est faite de volumineux hexagones et de gros «pions», l'identification du terrain et de chaque unité est chose aisée. En plus, il suffit de passer le curseur sur une unité ou un terrain pour que s'affiche sa nature. À l'inverse, la carte stratégique est assez fienteuse : microscopique, sans fonction zoom, elle ne différencie même pas vos unités selon leur type (hormis avions/troupes terrestres). Trop pauvre en informations, on la boude un peu, préférant s'entretenir avec sa voluptueuse cousine, la carte tactique.

Une superbe carte tactique

Classique pour un wargame, Panzer general ne se joue pas en simultané (contrairement à Warcraft par exemple). Le premier des deux belligérants effectue toutes les actions de toutes ses troupes puis le second en fait de même, et ceci alternativement jusqu'à la fin du nombre de tours fixés pour le scénario. Les deux principales actions d'une unité - tir et déplacement - s'effectuent dans l'ordre de votre choix. Première surprise (désagréable au début) : après avoir fait agir une unité, vous devez immédiatement exécuter l'ensemble de ses actions. En passant à une autre troupe, vous vous interdisez toute nouvelle action avec l'unité abandonnée, même si elle n'avait pas tiré ou ne s'était pas déplacée. Au début, ce principe «ici et maintenant» est générateur de bourdes dramatiques : vous oubliez de tirer avant de passer à une autre unité et l'adversaire sonne l'hallali. Cela dit, après une monstrueuse déculottée, on s'habitue (pas à perdre, au système de jeu). L'interface joueur, proche de celle de Battle isle, est rapidement maîtrisable : un cliquage sur l'unité et toutes les cases qui sortent de son rayon de déplacement se grisent. La distance à parcourir dépend bien sûr du potentiel de mouvements de l'unité et du terrain traversé mais également du temps (s'il neige, des ralentissements sont à prévoir). Pour déplacer l'unité sélectionnée, il suffit de cliquer sur la case de votre choix. Attention cependant à son champ visuel !

Gare aux tanks !

Comme votre potentiel de déplacement est toujours plus élevé que votre vision et que vous ne pouvez vous déplacer que d'une traite (donc souvent à l'aveuglette), la prudence est de rigueur. D'autant que si votre case de destination est occupée par une unité ennemie, un guet-apens (combat immédiat et à votre désavantage) risque d'infliger une vilaine claque aux effectifs de votre troupe. Le curseur



Vous pouvez vous informer régulièrement sur les pertes respectives de chacun (euh, là, ce n'est pas moi qui jouais. Non... je tiens à le préciser).

se transforme en cible rouge au contact d'une unité ennemie et la troupe que vous avez sélectionnée possède encore quelques munitions ? Et si on attaquait, mmmh ? L'ordinateur affiche alors un pronostic des pertes respectives. Ne vous y fiez pas trop, au bout de quelques revers inattendus et sanglants, vous préférerez faire confiance à votre propre évaluation de la situation pour engager ou non le combat. Si vous acceptez l'affrontement, vous pourrez assister au combat à travers deux spots animés : vos troupes dans l'un, celles de l'adversaire dans l'autre. Ces animations sont squeezables pour accélérer le jeu et comme les gra-

SSI invente le wargame riche

phismes sont de qualité moyenne elles sont rapidement supprimées. Les déplacements et les tirs bénéficient d'un bon bruitage, vous entendrez même des claquements de bottes lors des avancées de l'infanterie : sympa ! (euh, je ne crois pas que «sympa» soit le mot adéquat, mais bah !). En dehors des mouvements et des combats, vous pouvez aussi embarquer ou débarquer les troupes qui sont accompagnées d'une unité de transport, renforcer une unité ayant subie de lourdes pertes (sa force s'accroît mais son expérience diminue) ou effectuer des ravitaillements d'essence et de munitions à proximité de villes, ports et aéroports.



▲ *Il y a même des scénarii fictifs : ici une attaque allemande en territoire américain.*

Quinze paramètres différents

À chaque tour, vous pouvez créer de nouvelles unités à l'aide de vos points de prestige. Le nombre de types d'unités différentes est impressionnant : plus de quatre cents, toutes nationalités confondues, dont cent-douze pour l'Allemagne. Chaque unité se décline en quinze paramètres qui vont de l'initiative au combat à la taille de l'unité en passant par quatre facteurs d'attaque et trois de défense, sans oublier le champ visuel. La plupart de ces valeurs sont modifiées par le terrain et les conditions météorologiques. Mais si les concepteurs ont souhaité le plus de réalisme possible pour la dimension «simulation militaire» du jeu (vos troupes peuvent même creuser des tranchées), la fidélité historique n'est pas en reste : topographie des lieux, état des rapports de force et conditions climatiques sont parfaitement conformes. Un exemple : certains modèles d'armement ne deviennent disponibles qu'à la date précise de leur apparition sur le champ de bataille. Un souci du détail que les fondus de la Seconde Guerre Mondiale devraient apprécier. ■

Éric Ernaux



▲ *Pour défendre une ville, rien ne vaut une unité d'infanterie, même contre une flopée de tanks.*



Graphisme	16
Son	15
Animation	14
Durée de vie	17

\+
- Rapidité globale.
- Nombre de scénarii.
- Que de détails !

\-
- Carte stratégique.

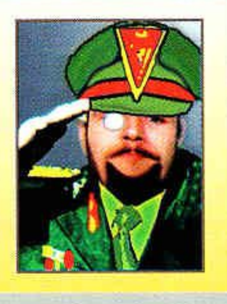
Technique : PC386 DX33 + copro, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Versions : Non prévues.

Testé sur : PC386 DX40 + copro, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Prix n. c.

L'avis d'Éric

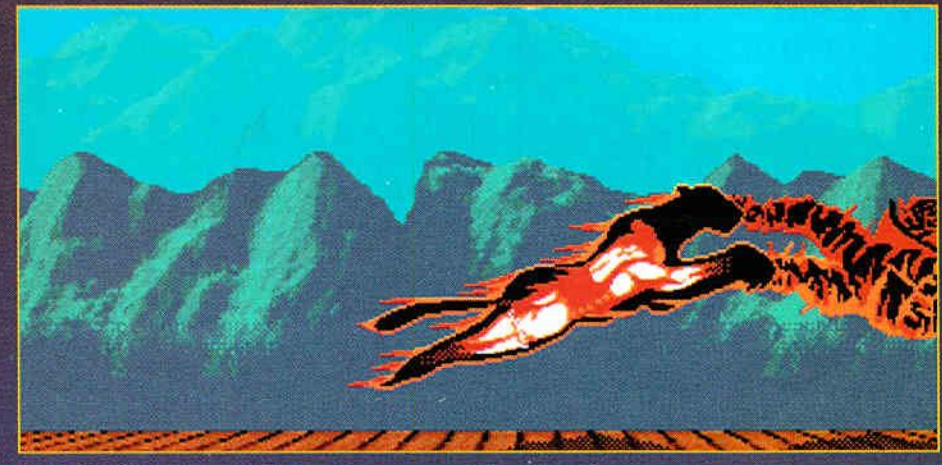


Avec Panzer General, SSI témoigne de sa maîtrise des simulations militaires historiques. L'attachement obsessionnel des concepteurs au moindre détail pouvait nous faire craindre quelques lourdeurs au niveau de l'interface joueur. Il n'en est rien : le jeu est rapide et confortable d'utilisation. De ce fait, il n'est pas indispensable d'être un dangereux fanatique de la Seconde Guerre Mondiale (n'est-ce pas Laurent !) pour apprécier l'intérêt et la qualité de ce soft.

SHADOW FIG

Mortal Koi ?

Jamais deux sans trois dit-on, et si après MKII et Shadow Fighter, US-Gold nous réservait une surprise avec Super Street Fighter 2 ? En attendant, cette infidélité (que nous espérons régulière) de Gremlin Interactive au CD-Rom PC est une excellente surprise.



▲ *Tout petit, Salvador a été élevé par des panthères, depuis...*

Les tests de jeux de combat envahissent les pages de Gen4 ces derniers temps. Après les deux tests 3DO du mois dernier, deux jeux Amiga consacrés à la noble activité de réduction en chair à pâtée pour Chihuahua sortent coup sur coup. De quoi réjouir les forcenés de la gymnastique intellectuelle que sont Olivier et Didier (pour ne citer que les plus grands) ! Présentée comme un clone de Street Fighter 2 dans le numéro 71, la version finale de Shadow Fighter ne contredit pas ce pronostic, même si le produit parvient à se distinguer sur de nombreux points.

À la carte !

Les auteurs nous promettaient 24 combattants, seuls 17 sont présents à l'appel, mais 8 supplémentaires sont prévus pour début 95. L'engagement initial n'est donc pas rompu, simplement différé d'un mois. Parmi ces personnages, quelques clones des guerriers de SF2 comme Ryu ou Dhalsim, mais la plupart sont d'une originalité presque rafraîchissante. Vous pouvez ainsi incarner en combat simple (en championnat, votre choix est limité à quelques personnages) : un T1000 (le robot jelly de Terminator 2), un flic, un basketteur, une demi-portion (portrait craché de SanGoku dans Dragon Ball), un fakir et un yeti (Kury ne correspond pas tout à fait à l'idée qu'on se fait du yeti mais il est originaire du Tibet...). Tous ces héros possèdent des coups spéciaux adaptés à leur spécificité - j'ai failli dire à leur personnalité : Khrome, le T1000, se métamorphose en boule pour se projeter sur son adversaire. Il transforme ses bras en épées aiguisées, crée toutes sortes d'excroissances pour surprendre son adversaire (Ndlr : comme Thierry à la saison des amours) ; Yurgen, le flic, se sert de sa matraque et de son arme ; Slamdunk, le basketteur, prouve qu'un ballon peut parfois se révéler aussi dévastateur qu'un boulet de canon ; Toshio, le nain, maîtrise le coup de pied dragon et peut envoyer des boules de feu ; Fakir fait appel au génie de sa lampe et à son tapis volant ; et Kury s'auto-proclame spécialiste de la force brute. Les coups sont donc plus variés que dans la plupart des jeux de ce type (citons MKII, au hasard) et comme l'animation n'est pas en reste, vous imaginez notre joie.

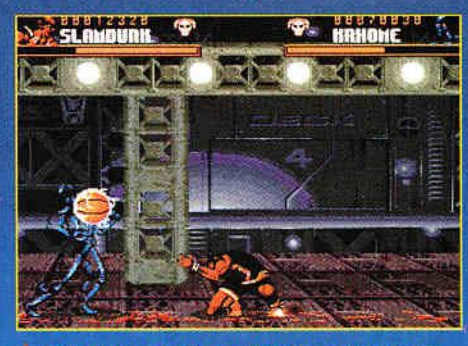


Electra porte bien son nom, Toshio en perd son squelette. ▲

▲ *Kury ne fait pas dans la demi-mesure, sa « chope » est particulièrement impressionnante, surtout pour le chopé.*

Le spectaculaire avant tout

Shadow Fighter ne propose pas moins de 8 Mo de graphismes et plus de 150 images par combattant avec 25 mouvements chacun (si le dos de la jaquette dit vrai... Ce qui n'est pas acquis, puisque certaines affirmations, comme le nombre de couleurs à l'écran, sont plus que contestables). Ces chiffres sont confirmés par le rendu graphique du jeu : voir évoluer Toshuo est un véritable plaisir. Il ne bouge pas, il virevolte. Sa petite taille lui confè-

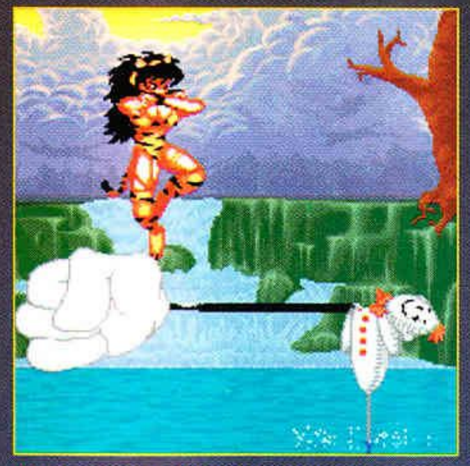


▲ *Fait divers : brûlé au troisième degré par un ballon de basket, un punk oscille entre la vie et la mort à l'hôpital Gremlin.*

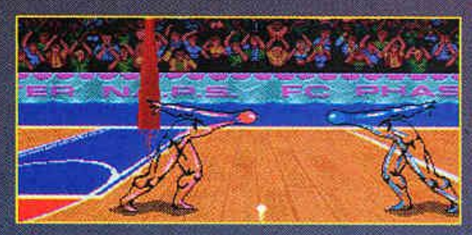
HTER



▲ *Avouons que Toshio accuse un petit air de ressemblance avec SanGoku, jusqu'à son Kaméahéa (que les puristes excusent l'orthographe).*



▲ *Même si Pupazz affiche toujours le même sourire impassible, il n'apprécie pas d'être chatouillé.*



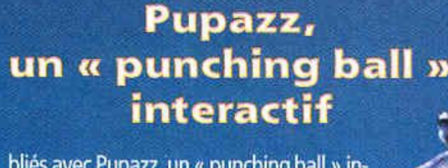
▲ *Des jumeaux ! Quel scoop, le T1000 possédait un jumeau. Je m'étonnais aussi que Schwarzy ait eu autant de mal à en venir à bout dans Terminator 2.*



▲ *Et bientôt 24 ! Qui dit mieux ? Comment ça, 52 pour Super Street Fighter 2 « Méga » Turbo X !*

▲ *La chaîne masquant l'attaque de Toshio scrolle différenciellement. L'effet est superbe.*

re une pugnacité digne de notre chef de l'information, qui pour obtenir une news est prêt à donner de sa personne. Ceux qui ont pu le voir dans ses œuvres grâce à notre premier CD de démos - et surtout à l'émission Gen4 Live - comprendront (aaah, les p'tites Anglaises). L'animation de Khrome est exceptionnelle ; on chercherait presque à finir le jeu pour vérifier si la participation d'ILM figure bien au générique ! Quelques-uns des décors de fond suivent l'exemple de leurs petits collègues pixellisés en nous offrant de sympathiques animations comme un métro traversant l'écran ou un lac épanchant sa soif au fil d'une cascade (Ndlr : Thierry, ta prose enchanteresse nous transporte dans des nirvana grammaticaux que nous n'hésiterons plus à qualifier d'orgiaque). L'humour et l'originalité n'ont pas été ou-



Pupazz, un « punching ball » interactif

bliés avec Pupazz, un « punching ball » interactif fabriqué à Taïwan, qui vous sert de Sparring-Partner. Vous pouvez ainsi vous entraîner à exécuter les coups spéciaux de chaque personnage et tenter quelques enchaînements avec un adversaire qui réagit, mais pas trop… Vous avez tout de même droit au poing géant, à la scie circulaire, au lance-flammes, aux bombes et à la boule de bowling ! De quoi animer un entraînement qui aurait été franchement peu attractif en mode deux players sans deuxième joueur (technique ayant déjà fait ses preuves).
En revanche, Shadow Fighter cède à la concurrence des Body Blows de Team 17 et même des Mortal Kombat d'Acclaim au niveau graphique. Les 80 couleurs annoncées par les auteurs ont dû subir la même cure d'amincissement que le nombre de personnages prévus à l'origine (vous vous rappelez d'Astérix au pays d'Averne et du pitoyable état d'Abraracourcix à la fin de la BD…). Les graphismes en général et les sprites en particulier sont franchement pâlots, un peu comme si les disquettes du jeu n'avaient jamais connu la lumière du jour. Le soft suffit pourtant à illuminer une logithèque jusque-là peu fournie en jeux de combat.



▲ *Le traître ! Yurgen n'hésite pas à sortir son arme en plein combat. Heureusement, Okura ne s'en laisse pas compter. Une bavure policière évitée de justesse !*

Le joystick transcendé



Gremlin, devenu Gremlin Interactive pour symboliser son changement de cap dans l'édition et le développement de jeux vidéo au profit du CD-Rom PC et au détriment de l'Amiga (Zool c'est fini ! et dire que c'était le jeu de leurs premiers amours !), revient sur ses pas et ses communiqués de presse pour éditer Shadow Fighter. Pourquoi ce virage à 180° ? Car, riche de son expérience sur l'Ami-

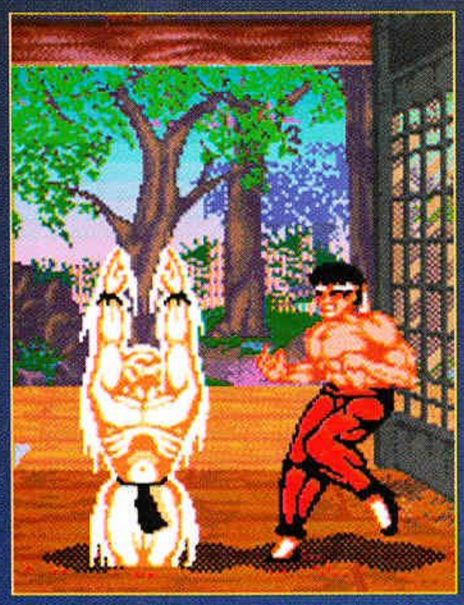


▲ *Fakir a plus d'un tour dans sa lampe !*

ga, l'éditeur anglais a su distinguer en ce jeu l'un des meilleurs de sa catégorie et une future référence. Il n'a donc pas hésité à prendre SF en stop pour combler les vieux routiers que nous sommes ! Quelle jouabilité ! Les coups spéciaux sortent avec une déconcertante facilité après avoir saisi le bon timing (souvent un quart de cercle arrière ou avant avec déclenchement au bouton < fire >). Les enchaînements sont accessibles au plus grand nombre, y compris ceux pour lesquels le joystick est aussi inaccessible que la crosse de J-P2. Et puis quelques séances d'entraînement avec Pupazz suffisent à briser les dernières barrières psychologiques des novices.

Mortal Kombat a instauré la mode gore, Shadow Fighter n'y échappe pas mais vous avez la possibilité d'activer ou de désactiver la « blood option ». De toute manière, cette option n'arrive pas au quart de litre du niveau MKII. Pour finir ce test en beauté, rien de tel qu'un petit défaut : les temps de chargement. Vous l'avez compris, certains programmeurs peu recommandables ont une nouvelle fois traité par le mépris le disque dur de nos Amigas. Avec un peu de chance, une version A1200 AGA installable sur HD va sortir sous peu ; mais c'est, pour l'instant, pure spéculation de notre part. Alors il va falloir recourir au bon vieux zapping manuel avec les quatre disquettes du jeu. Certains trouvent les temps de chargement insupportables - je les comprends - mais si vous possédez un second lecteur et je sais que vous êtes nombreux dans ce cas, le problème se trouve divisé par deux. Les auteurs ont tout de même tenté d'amenuiser artificiellement le problème en ayant recours à un habile camouflage. La musique n'est pas coupée et les caractéristiques des deux adversaires sont énoncées durant le chargement des données… notre patience est ainsi chouchoutée. ■

Thierry Falcoz



▲ *Originaire du Mexique, Yarado a appris à surprendre les adversaires les plus attentifs grâce à sa technique spéciale de Puissance de l'Esprit.*



▲ *Top Knot ressemble à l'adversaire final du roteur des talkshows français de Full Contact (Ndlr : seul Thierry a compris ce qu'il veut dire).*



▲ *Sur une main ! Lee Chen a une chance sérieuse pour le casting de Cliffhanger II.*

Jeu de combat



Graphisme	13
Son	14
Animation	15
Durée de vie	16



- 17 persos et 8 à venir.
- Variété des coups.
- Jouabilité console.



- Cruel manque de couleurs.
- Décors inégaux.
- Pas installable sur disque dur.

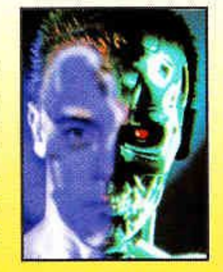
Technique : Tous Amigas (500, 600, 1200) avec 1 Mo et au moins un joystick. Non installable sur disque dur.

Versions : Aucune à notre connaissance.

Testé sur : A1200 et A500.

Environ 300 francs

L'avis de Thierry



Formidable ! Le premier jeu de baston Amiga parvenant à tenir la dragée haute à Body Blows est arrivé. Apparu comme par magie sur la liste des produits Gremlin Interactive il y a quelques mois, Shadow Fighter se distingue par la qualité de ses animations, l'originalité et le nombre de ces personnages (17 !) ainsi que sa réjouissante jouabilité. Bien sûr, il aurait pu être plus beau mais le plus important est qu'il soit rapide et maniable. Un anti-Rise of the Robots en quelque sorte.

INÉDIT !

en téléchargement avec Sapristi*

DESCENT

et sur le 3617 DHA2**

Une nouveauté de Parallax Software et Interplay Productions... Superbe jeu en 3D d'une qualité et d'une jouabilité extraordinaires !!! Les sons digitalisés et la musique terrifiante ajoutent à la qualité générale du soft. Vous avez la possibilité de jouer seul ou jusqu'à huit, par réseau IPX ou par port série et modem...





Accédez avec Sapristi windows™ à une banque de données de plus de 3000 logiciels !

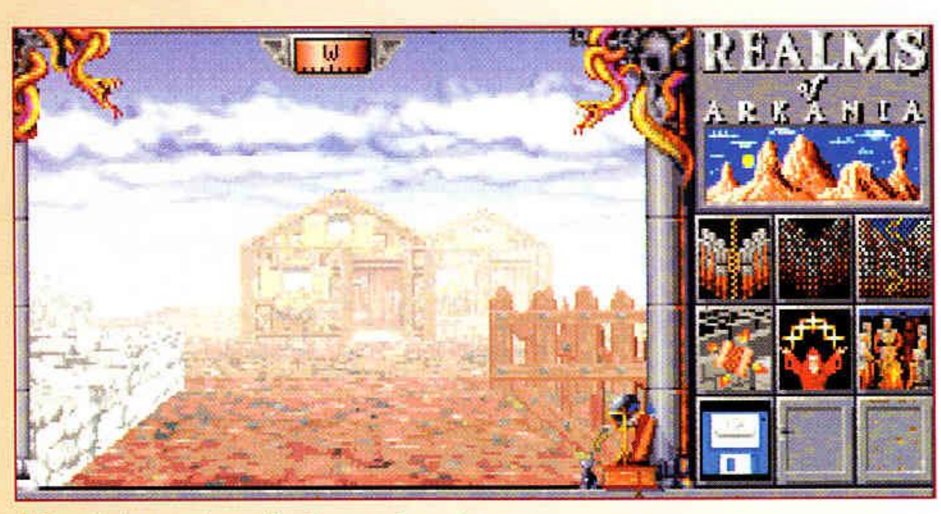
*Recevez gratuitement Sapristi Windows 1.1.2 en le demandant sur le 3617 DHA2 ou en le commandant à la boutique Diskimage - 135, rue du Faubourg Saint-Denis 75010 Paris.

Éditeur PRESSIMAGE **5,48F/mn

STAR TRAIL

La ruée vers l'Orc

Après Blade Of Destiny, tiré du célèbre jeu de chez Schmidt « L'œil Noir », US Gold nous plonge une fois de plus dans le monde d'Arkania. Mais cette fois-ci, le produit semble destiné uniquement aux fans et aux adeptes de la hernie cérébrale. Les amateurs de statistiques vont pouvoir se délecter de moult paramètres.



▲ *Les déplacements en ville. Pas grand monde...*



▲ *Tiens des Punks des Bois m'attaquent !*

Dans la peau d'un ambassadeur elfe, vous voici contacté par Elsurion Starlight (un proche du Dr Spot) pour ramener un artefact magique - la Salamandre de Pierre - à un ambassadeur nain afin de sceller à nouveau l'amitié entre les deux peuples. Cette offre sera bientôt suivie par celle d'un marchand, Sudran Alatzer, qui fera miroiter la somme de mille ducats pour le même objet. Enfin, un peu plus tard dans l'aventure, un émissaire de Phex (Dieu des Voleurs) vous fera comprendre le pourquoi du titre en vous invitant à retrouver la légendaire hache - Star Trail - dérobée à son Dieu (un comble !). Mais avant d'en arriver à ce point délicat de ce jeu de rôle fantastico-médiéval, il vous faudra créer votre équipe ou importer celle de Blade Of Destiny. Car, vous l'aurez compris, Star Trail en est la suite et vous aurez une nouvelle fois à faire de l'« orc-bashing ». Quant à la quantité de paramètres à gérer au niveau de la création, elle est tout bonnement hallucinante. En plus de définir une classe de personnages parmi les douze proposées, il faut s'occuper des « talents » de votre équipe en répartissant des points de compétence (un bon niveau de Baratin permet ainsi d'obtenir des réductions lors de vos achats en ville). Les jeteurs de sorts d'Arkania ne sont pas en reste puisqu'après avoir déterminé leur sphère d'influence, ils devront effectuer leur choix parmi une centaine de sorts. Ceci implique, bien sûr, une connaissance approfondie du manuel et une création fastidieuse pour la plupart d'entre eux. Les puristes apprécieront... Quoiqu'il en soit, en mode Novice le programme prend en charge la manipulation des talents ; et même au niveau Advanced vous pouvez opter directement pour une classe de personnages, ce dernier ajustant alors les résultats des jets de dés virtuels aux scores requis. Une simplification d'autant plus nécessaire que la création complète d'une équipe de façon manuelle risque de vous prendre une bonne heure au départ !

LES PARAMETRES



▲ *Les états civils au grand complet !*



▲ *Tu joues ? Non, je statistise Môssieur...*

Et hop, à la taverne !

Une fois votre équipe constituée, un rapide tour en ville pour s'équiper s'impose. Rien que de très classique au programme : herboristes, marchands, temples et tavernes. Hélas, nous avons droit à une représentation à la Bard's Tale des plus maussades. On appréciera quand même l'auto-mapping et la présence d'un carnet de bord tenu à jour par le programme. Mais, dès la sortie de Kvirasim... l'aventure commence. Il faut alors sélectionner sa route parmi plusieurs chemins prédéterminés. Tous sont parsemés de rencontres proposant le plus souvent un choix entre deux attitudes aux issues distinctes. Je vous conseille fortement d'aider la prêtresse lors de votre première rencontre ; et de garder de l'ar-



▲ *En mode automatique, chaque combat est représenté par une animation.*



▲ *Votre premier employeur sera le flashant Starlight...*



▲ *... quant à ce marchand, il vous amènera à douter !*

gent pour dormir à l'auberge sur votre chemin. Une quête très importante vous y sera dévoilée ! Pourtant, c'est à l'extérieur que réside la richesse de ce soft. En effet, la plupart des aspects d'un jeu de rôle classique y sont repris. L'existence des rencontres aléatoires font qu'une séquence n'est jamais complètement la même. Contrepartie : une rencontre prématurée avec quelques ogres peut facilement entamer vos chances de réussite. En plus de gérer la faim et la soif de vos personnages, il faudra les affecter aux diverses tâches quotidiennes : partir à la chasse, récolter des herbes pour en faire des potions médicinales, panser ses plaies, définir les tours de garde, etc. Tout ceci avec des petits « fumbles » bien sympathiques. Un échec en matière de soins entraînera d'autres dégâts voire une infection.

Vive les infections !

Les maladies sont monnaie courante, le tétanos et autres grippes sont rapidement mortels (adieu les gros bills !). Vous pourrez ainsi voir évoluer les visages de vos personnages en fonction de leur santé. Ce souci de réalisme se réalise au détriment de l'accessibilité et engendre une difficulté élevée, mais donne à Star Trail un niveau fort intéressant. Quant aux combats, ils sont représentés en 3D isométrique et leurs graphismes font plutôt penser à Legend sur



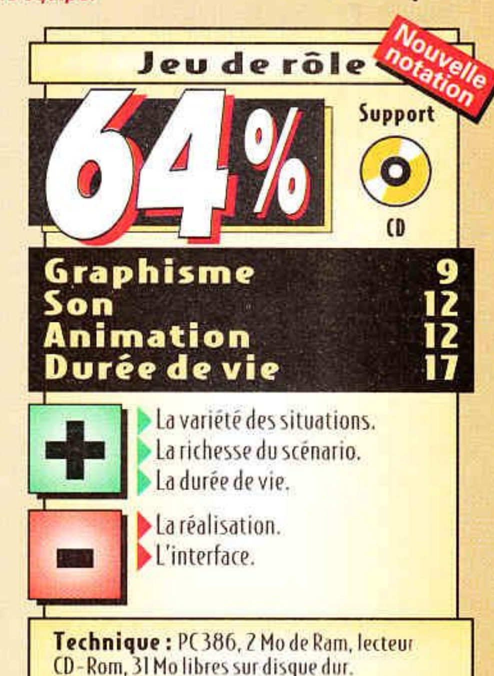
▲ *C'est au temple que débute la création d'une équipe.*



▲ *La carte vous permettra de choisir une destination (étonnant non ?).*

Amiga (aargh !). Cependant, le panel d'actions disponibles est assez large : jeter un sort, combattre, changer d'arme, etc. Manuellement, la gestion d'un combat peut se révéler très longue, voire lourde pour certains, mais c'est une histoire de goût. Encore une fois, ces derniers pourront se reporter aux options de combat automatique. La première option gardant la même vue, elle vous permettra d'analyser les mouvements de votre équipe. Quant à la seconde, qui ne consiste qu'en une animation sur écran statique avec l'état de santé de vos personnages sur le dessus, elle ne s'adressera qu'aux novices ou si une issue favorable du combat ne fait aucun doute. Les animations, de leur côté, se révèlent somme toute limitées. En conclusion, avec des graphismes d'un autre temps et une interface joueur très lourde (impossible de se diriger à la souris en ville, optez pour le clavier), Star Trail reste quand même un détour obligé pour tous les puristes. Mais hélas, pour eux seuls !

Bruno Cardot



Jeu de rôle — Nouvelle notation

64%

Support : CD

Graphisme	9
Son	12
Animation	12
Durée de vie	17

+
- La variété des situations.
- La richesse du scénario.
- La durée de vie.

−
- La réalisation.
- L'interface.

Technique : PC386, 2 Mo de Ram, lecteur CD-Rom, 31 Mo libres sur disque dur.

Versions : PC disquette.

Testé sur : PC486 Dx33 Mhz, 8 Mo, SB16 Basic et lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 400 francs

L'avis de Bruno



Avertissement ! Star Trail est sûrement le jeu le plus rebutant que je connaisse et qui, pour bon nombre d'entre vous, passera certainement aux oubliettes : ce soft vous oblige en plus à absorber le manuel (Aspirine non fournie) pour pouvoir en profiter pleinement. Mais pourquoi en parler dès lors ? Tout simplement parce que ce logiciel n'est rien d'autre que la plus fidèle transposition de jeu de rôle classique existante sur micro. Les puristes s'amuseront... je conseille aux autres de l'éviter.

WINGS OF GLORY

Champagne et écharpe de soie

Ils nous auront tout fait ! Après les combats aériens post-modernes de Strike commander, les combats dans le Pacifique durant la Seconde Guerre Mondiale avec Pacific strike, Origin boucle le cercle de ses évolutions aériennes en pleine «der des ders», grâce à Wings of glory. Contact, moteur !

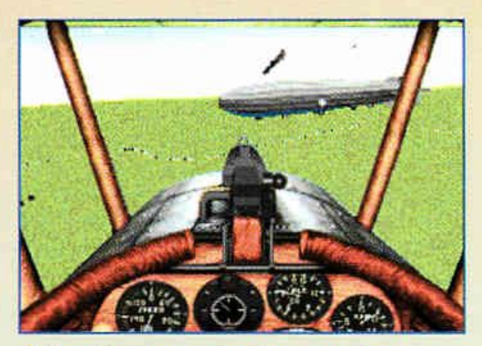


▲ Non, non ! il ne fallait pas. Et en plus, j'avais la gueule de bois quand je les ai abattus...

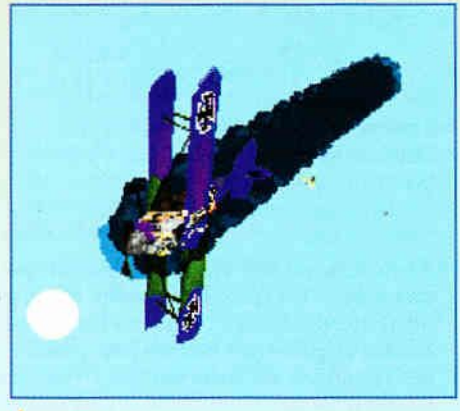
On peut dire que ce dernier aura mis longtemps à démarrer ! En effet, *Wings of glory* nous était annoncé depuis très longtemps (début 94 !), et nous parvient juste au bon moment pour se faire coiffer sur le poteau par *Dawn patrol*, sorti deux mois auparavant. Si malgré tout, vous avez eu la patience d'attendre le simulateur d'Origin, avant de partir combattre dans les cieux de France avec ces fous volants dans leurs drôles de machines, le moment délicat du choix est enfin arrivé.

De l'Origin tout craché

Comme on ne change pas une recette qui a rendu Origin célèbre, ainsi *WOG* utilise-t-il le même moteur de jeu que son ancêtre futuriste *Strike commander*. Pour ceux qui débarqueraient d'une longue traversée de l'Atlantique à bord du Spirit of Saint Louis, ce type de jeu se résume en missions de combat entrecoupées de scènes cinématiques. Ces dernières (ici sous-titrées en français) permettent d'assister au développement d'une intrigue, qui évolue au gré de vos succès ou de vos échecs lors des combats. Dans cette dernière aventure, vous incarnez un jeune pilote ricain fraîchement engagé dans le Royal Flying Corps, autrement dit le corps de chasse anglais. Plus tard, vous aurez l'occasion de rejoindre vos compatriotes, mais il faut leur laisser le temps de débarquer... Car les États-Unis ne se joindront aux alliés que six mois après votre date d'engagement. À vous d'acquérir une solide réputation auprès de vos confrères pilotes, amis comme ennemis, en accumulant victoire sur victoire lors de vos sorties. Le scénario se montre somme toute classique, avec son lot de personnages colorés, ses rumeurs de trahisons, le tout mâtiné de réflexions philosophico-moralisatrices sur le thème : «la guerre c'est pas beau, y'a des gens qui meurent». Franchement, il n'y a vraiment que les Américains pour lancer ce genre de débat d'idées dans une simulation de baston. Car tout ce qui intéresse le joueur ici, c'est bien de casser du Boche - du Hun comme ils disent - mais virtuellement bien sûr. Dommage d'ailleurs que l'on ne puisse pas prendre le rôle d'un pilote germain ; cela aurait contribué à rendre le jeu un peu moins partial tout en allongeant sa durée de vie. Mais, avec Origin, on se retrouve invariablement du côté des «gentils», un point c'est tout. Heureusement, la partie simulation rattrape tout, avec des missions des plus variées. Vous pouvez commencer par de petites tâches simples (dont vous déterminez ou non la difficulté) qui vous permettront de vous familiariser avec chaque avion, avant d'attaquer l'histoire proprement dite. Dans



▲ Face à ces grosses outres volantes, utilisez les roquettes (pas très historique, ça) plutôt que les mitrailleuses.



▲ Une victoire de plus ! Avec un total (seulement !) de cinq réussites, vous rejoindrez le rang des as.

BUG !

La version testée étant buggée, nous n'avons pu aller au-delà de la onzième mission (sauf Olivier, qui étant lui-même buggé, n'a pas pu dépasser la quatrième...). Malgré tout, ce que nous avons pu voir du produit est certainement représentatif de l'ensemble, et il n'y a aucune raison pour que le reste soit de moindre qualité. Alors, allez-y les gars, j'vous couvre !

Coucou, c'est nous !

▲ Sopwith Pup.

▲ S. E. 5a.

▲ Sopwith Camel.



▲ Spad XIII.



▲ Fokker Dr. I.

cette dernière, vous aurez bien entendu droit aux patrouilles au-dessus du front, et aux escortes d'avions de reconnaissance. Mais il faudra aussi abattre des bombardiers géants, ou des Zeppelins (à la roquette !) et attaquer divers objectifs au sol : des tanks, des trains, des usines, des aérodromes, des hangars de Zeppelins, etc. Pour ceux d'entre vous qu'un peu de poésie ne rebute pas, il sera même possible de raser un village entier de méchants civils (mais ce n'est pas grave puisque vous faites parti des gentils).

Modèle de vol exemplaire

Votre guerre commence au début de 1917, c'est-à-dire «pile poil» au moment où les combats aériens deviennent vraiment intéressants. D'ici à l'armistice, vous aurez l'honneur et l'avantage de piloter les avions alliés les plus représentatifs de l'époque (voir encadré). Vous trouverez même l'occasion de piloter le fameux Fokker Triplan, mais ne me demandez pas pourquoi, je n'ai rien compris du tout ! En vol, vous pourrez paramétrer la difficulté du jeu comme bon vous semble, pour vous faciliter la vie (ou plutôt la survie, car ici, pas de parachutes !). Il est ainsi possible de choisir la précision des tirs, la puissance de vos mitrailleuses, de votre moteur, mais également de sélectionner un modèle de vol



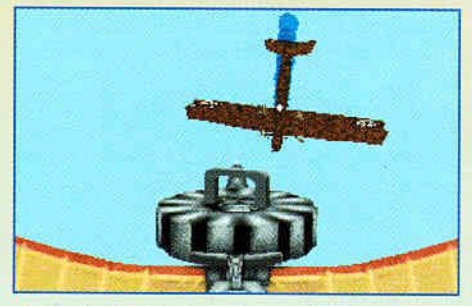
▲ *Quand un avion est touché, il s'en échappe un panache translucide qui s'obscurcit si vous l'atteignez une nouvelle fois. Superbe !*

Un réalisme qui décoiffe

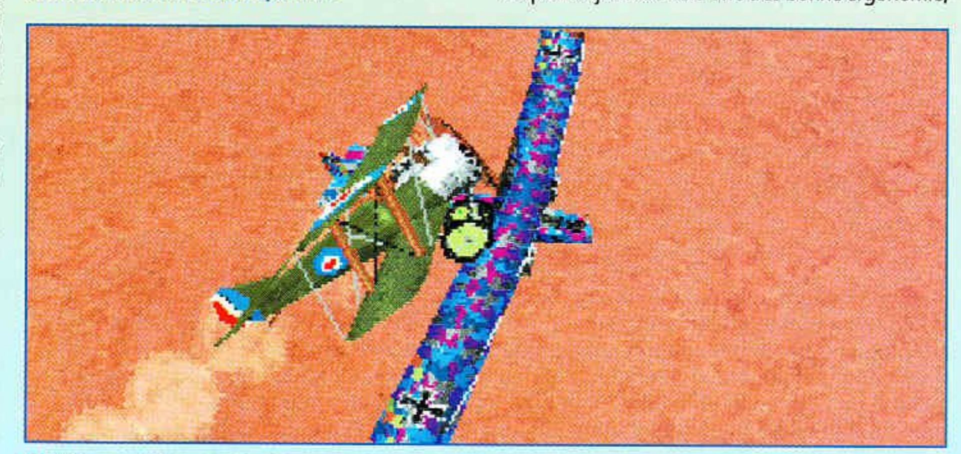
plus ou moins complexe. Le jeu prend effectivement en compte des facteurs aussi réalistes que le placement du centre de gravité de l'avion, qui sur la plupart des engins de l'époque les faisait se cabrer. Il faudra donc compenser constamment cette tendance pendant le vol. L'incidence du couple-moteur n'est pas non plus laisser pour compte. Il faut savoir que la plupart des avions de cette période étaient équipés de moteurs rotatifs, c'est-à-dire que le corps du moteur tournait (généralement dans le sens des aiguilles d'une montre) autour d'un axe fixe ! Cela donnait à l'avion une méchante tendance à piquer dans les virages à droite et à se cabrer dans les virages à gauche. Sympa, non ? Mais heureusement, il est possible de désactiver ces options pour piloter un avion d'une stabilité à toute épreuve. Pour clore ce chapitre, il ne faut pas oublier de signaler la possibilité de décrochage, la solidité des ailes, et j'en passe. Le résultat s'avère étonnant : on ressent parfaitement en vol les particularités de chaque avion, très proche de la réalité historique. Au niveau le plus fidèle, ajuster une cible, malgré les mouvements erratiques de votre avion, tient de la magie noire, ce qui fait tout le charme de l'époque. En bref, les combats procurent des sensations uniques, d'un réalisme supérieur à *Red baron* soi-même, excusez du peu ! Ajoutez à cela une très bonne ergonomie,



▲ *Le must, c'est encore de tout exploser avant que votre adversaire ne décolle ! Mais gare à la flak.*



▲ *Sur le SE5, la mitrailleuse placée au niveau de l'aile supérieure permet de descendre les bombardiers en toute impunité.*

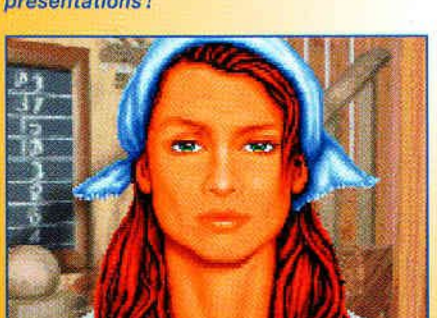


▲ *À l'assaut d'un Gotha. Ces monstres préfigurent les forteresses volantes de la Seconde Guerre Mondiale.*

FAISONS LES PRÉSENTATIONS


▲ Vous. Il est donc inutile de faire les présentations !


▲ Charles. L'as de la base, que ce soit pour descendre du Boche ou des bouteilles de champagne !


▲ Lisette. Une charmante petite Française comme on ne les fait qu'à l'étranger - parlant parfaitement l'anglais avec un accent parfaitement français.


▲ Le Major. Comme d'hab' avec les supérieurs, un peu bourru mais bon enfant.

car les vues les plus importantes sont gérées à partir d'un Thrustmaster ou d'un Flightstick Pro, et le fana de simulation sera comblé. En combat, vous pouvez «accrocher» visuellement vos cibles par la pression d'un bouton, puis activer diverses vues relatives par rapport à ces dernières. Dès lors, vous déterminerez avec la plus grande facilité ce qui se passe autour de vous, et chaque combat prendra la tournure d'un véritable ballet aérien orchestré d'une main de maître !

L'écharpe au vent

Origin oblige, *WOG* nécessite une grosse configuration pour tourner, et en particulier 8 Mo de RAM. Pour *WC3* on pouvait comprendre, mais là ça commence à faire beaucoup ! Surprise, l'animation reste quand même correcte à un niveau de détail élevé sur un «petit» DX2 66 (est-ce que vous saisissez l'énormité de la chose ?), doté quand même d'une bonne carte graphique. En contrepartie, les avions rivalisent de beauté et de couleurs (le Gotha et le Fokker D.VIII sont particulièrement magnifiques), et on peut même voir l'écharpe des pilotes flotter dans le vent. Les autres objets bénéficient du même soin dans le choix des textures, pour donner un ensemble graphiquement très réussi. Les développeurs ont aussi apporté un soin tout particulier à l'environnement sonore : musique évoluant au rythme de l'action, toussotements du moteur au ralenti, craquements inquiétants de la structure de l'avion lors de manœuvres serrées, cris déchirants des pilotes abattus, rien ne manque ! Bon, excusez-moi, je crois avoir tout dit, et la gloire n'attend pas... ■

Frédéric Marié


▲ Dans cette voiture, un gros général Teuton qui ne vous a pas invité pour le thé, by Jove !

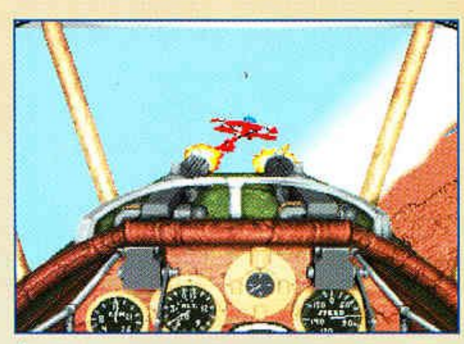
L'avis de Fred



Au fur et à mesure de ses simulations, Origin semble tendre vers plus de réalisme, pour atteindre ici l'excellence. En revanche, le système ultra-classique du scénario à la sauce cinématique commence à lasser, et on aimerait peut-être un léger dépoussiérage de ce côté-ci. Non ! ce qui m'énerve vraiment, c'est qu'il faille au minimum 8 Mo de RAM pour faire ronronner tous ces coucous. C'est trop ! Beaucoup trop ! Il reste que Wings of glory est pour moi le meilleur simulateur de vol de la période 1914-1918.

Wings of glory ou *Dawn patrol* ?

Étant sortis à si peu de temps d'intervalle, une comparaison entre ces deux simulateurs s'imposait. *Dawn patrol* bénéficie d'une interface originale et d'un grand nombre d'avions sur lesquels vous pouvez voler. Mais si on fait abstraction du SVGA, la palme de la qualité en matière de réalisation et d'ergonomie revient sans conteste à *WOG*, sans parler du réalisme de vol, où *DP* n'assure pas des masses, loin s'en faut. Alors, choisissez plutôt *WOG*... en attendant *Red baron II*.


▲ Tirez par courtes rafales, car vos mitrailleuses s'enrayent facilement (si l'option est activée).



Simulation — Nouvelle notation

80%

Support : CD

Graphisme	16
Son	17
Animation	15
Durée de vie	15


- La réalisation superbe.
- Les couleurs des avions.
- Le réalisme de vol.


- 8 Mo de Ram.
- Seulement cinq avions.

Technique : PC 486 DX33 minimum avec 8 Mo de Ram et CD-Rom 2X. 15 Mo sur DD. 486 DX2 et 16 Mo de Ram conseillés.

Versions : PC disquette.

Testé sur : PC 486 DX2 66 Mhz, 8 Mo de Ram et lecteur CD-Rom double vitesse.

Environ 350 francs

G R A N

EURO



















POUR JOUER

Regardez attentivement la photo d'écran du jeu imprimée ci-contre et sélectionnez la case où vous pensez que le ballon devrait se trouver.
Utilisez les chiffres et les lettres situés sur les axes de la grille pour noter l'emplacement que vous avez choisi sur le bulletin réponse (par exemple : C3, A1 ou B2 etc...).

Question subsidiaire : Trouvez un slogan pour qualifier European Challenge Kick Off 3 en moins de 25 mots.

Renvoyez votre bulletin réponse avant le 25/2/95 à : GENERATION 4 - Concours European Challenge - 5/7 rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex

D J E U

PEAN

llenge



1er Prix :



- Un Kit Multimedia Family PC *
- Un abonnement à Planète Foot
- Un jeu European Challenge Kick Off 3 PC 3.5
- Un ballon de football Planète Foot
- Un T-shirt

(VALEUR : 4 000 FF)

2ème Prix :



- Une carte radio FM stéréo Radio Media
- Un jeu European Challenge Kick Off 3 PC 3.5
- Un abonnement à Planète Foot
- Un ballon de football Planète Foot
- Un T-shirt

(VALEUR : 1 500 FF)

3ème Prix :

- Une paire d'enceintes 2 x 80 watts Sound Booster
- Un jeu European Challenge Kick Off 3 PC 3.5
- Un abonnement à Planète Foot
- Un ballon de football Planète Foot
- Un T-shirt

(VALEUR : 1 000 FF)

4ème au 10ème Prix :

- Un abonnement à Planète Foot
- Un T-shirt
- Une démo European Challenge

(VALEUR : 400 FF)

11ème au 20ème Prix :

- Un T-shirt
- Une démo

A
B
C
D
E

1 2 3 4 5 6

* **Le Kit Family PC** comprend : un lecteur CD-ROM quadruple vitesse, une carte sonore 16 bits, un casque Labtec LT 15, et 6 **CD-ROM** interactifs en version française intégrale.

BULLETIN RÉPONSE

Le ballon se trouve dans la case : ____________

Question subsidiaire (slogan) : ____________

Nom : ____________

Prénom : ____________

Adresse : ____________

Code Postal : ____________

Ville : ____________

Quel micro-ordinateur possédez-vous?

Possédez-vous un lecteur CD-ROM?

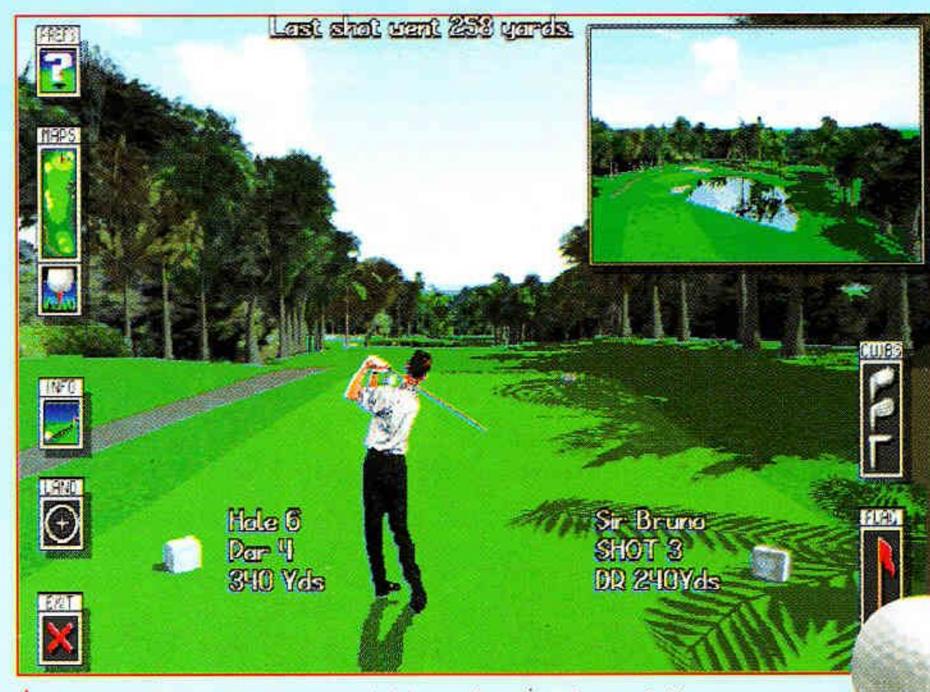
Extraits du règlement :

1. La participation est ouverte à tous à l'exception des membres d'Ubi Soft et de Génération 4.
2. Elle implique l'envoi d'un bulletin réponse ou d'une réponse sur papier libre avant le 25 février 1995 à minuit à Concours European Challenge, Génération 4, 5/7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.
3. Les réponses raturées, illisibles, ou incomplètes ne seront pas prises en compte.
4. Un tirage au sort sera effectué parmi les bonnes réponses et parmi les meilleurs slogans.
5. Le règlement du concours est disponible gratuitement sur simple demande.

WORLD CUP GOLF

Handicap international

Avec 2 CD et des graphismes somptueux, World Cup Golf semble être le fer de lance d'US Gold pour effectuer une percée dans un marché où la concurrence des poids lourds tels Links Pro est rude. Mais vous le savez : à Gen4, il nous faut plus que du visuel pour nous impressionner, alors testons !

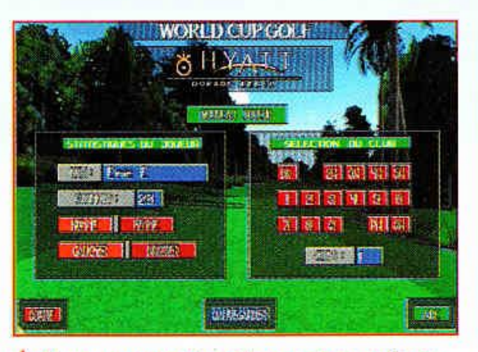


▲ *Pour les longues distances, un suivi de caméra sera très apprécié.*

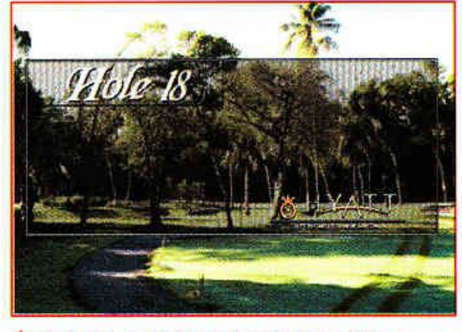
Si je vous dis qu'après un Albatros sur un stroke index de 18, j'ai manqué un Chip au trou suivant à cause d'un mauvais Lie ; vous allez sûrement me conseiller d'arrêter les sachets d'infusions verveine-menthe en intra-nasale ou tout autre produit lobotomisant. Cependant, vous ne pouvez qu'être réduit au silence, car j'entreprends ici l'apologie de cette stupéfiante drogue qu'est devenu le golf pour des millions de fans à travers le monde. Don't smoke the grass, play on it ! En tout cas, c'est ce que nous propose World Cup Golf en nous permettant de revivre la Coupe du Monde 94. Ainsi, après ne pas avoir manqué de choisir un nom aux consonances aristocratiques pour défendre les couleurs d'un paradis fiscal ou d'un lointain archipel, entrez-vous dans la compétition. Opposé aux trente-et-une autres équipes en lice, vous devrez parcourir la piste de Hyatt Dorado Beach pendant quatre jours. Une fois votre club sélectionné, vous procéderez aux habituels réglages. À savoir le Stance (position des pieds), les effets Backspin ou Topspin (la balle stoppe rapidement ou continue de rouler à l'« atterrissage », sauf si vous utilisez un wood), le type de coup (parmi quatre de "Plein Swing" à "Court Chip" selon les clubs) et la force du coup. Il ne vous restera plus qu'à régler le viseur de direction (celui-ci étant positionné par défaut dans l'axe du drapeau) et à jouer.

Manipulations and co...

Pour frapper correctement, il suffit d'utiliser le swingmètre. Celui-ci est composé, entre autre, d'une zone de tolérance et d'un point de cible. Quant au coup proprement dit, il est constitué de deux phases. Arrêter la première barre déroulante de gauche à droite sur le point de cible correspondra à une précision parfaite. En revanche, sortir de la zone de tolérance conduira le plus souvent à un échec grotesque. La seconde barre déroulante de droite à gauche, simulant la puissance, fonctionne de la même façon à ceci prêt qu'elle permet plusieurs effets. Stopper avant le point de cible provoquera un certain degré de "Hooke" (coup déviant sur la gauche) ou de "Slice" (coup déviant sur la droite). Bien entendu la zone de tolérance sera plus ou moins grande selon la difficulté du coup ; et la vitesse de la barre variera selon la force sélectionnée



▲ *Heureusement, tout le monde peut jouer selon ses moyens !*



▲ *Enfin, le mythique dernier trou et les conseils techniques...*



▲ *Il vous est aussi possible de changer de club à tout moment.*

au départ. Vous comprendrez que cette phase de contrôle demande quelque temps avant de la maîtriser, d'autant plus que son caractère technique est couplé à la nécessité de posséder une certaine habilité manuelle. S'il est facile de comprendre que les concepteurs aient voulu induire une part de dextérité dans le jeu pour ne pas le laisser à une seule dimension théorique, on peut quand même se demander s'ils n'auraient pu faire un peu plus dans la simplicité ! Exécuter parfaitement un coup à longue distance, vous permettra d'admirer un travelling-

Une quantité impressionnante d'options

avant le long du parcours. On regretta cependant que celui-ci ne soit que rectiligne et ne s'ajuste pas à l'effet de la balle. Quant à l'échec, il est sanctionné le plus souvent par un coup de pénalité et vous reprendrez la partie à l'endroit où vous l'aviez laissée. World Cup Golf se distingue par l'impossibilité de jouer dans des endroits peu accessibles. Seules quelque rares occasions vous seront données pour sortir la balle de derrière les arbustes.Une fois sur le green et muni du traditionnel « putter », vous n'avez plus qu'à ajuster la force de votre coup à la distance du trou et au relief du terrain.


▲ Le Land permet d'étudier les reliefs du terrain. Pas génial...


▲ Cette option vous permet de vous situer sur le parcours.

▲ Le fameux swingmètre vous donnera du fil à retordre.

Il suffira ainsi de garder le doigt appuyé sur le bouton de la souris pour voir la barre de force monter jusqu'au niveau désiré. Procédé classique. Cependant, la réalisation de cette opération aurait pu déboucher sur un paradoxe monumental… En effet, la vitesse à laquelle la jauge augmente montre qu'il est plus simple de la stopper à une force moyenne qu'à une moindre force. Ce qui signifie de façon irréaliste qu'il est plus facile de « putter » une balle à mi-distance que proche du trou. Heureusement, les concepteurs ont pensé à adopter un changement d'échelle qui permet un ajustement correct. Ceci dit, une fois ces premiers pas difficiles passés et mis à part le fait que l'on évolue sur un seul circuit, on découvre rapidement que le soft regorge d'options qui lui confère une réalisation très « haut de gamme ». Ainsi avant chaque trou, vous pourrez suivre l'énoncé des différents aspects techniques et en français siouplait ! De plus, l'option Practice, vous permettra de vous familiariser avec le swingmètre en pratiquant le Driving Range, de vous entraîner au Chip, au Putt ou sur un seul trou du circuit. Enfin, il vous sera possible de définir la vitesse du vent et le type de terrain (humide etc.) avant chaque partie.

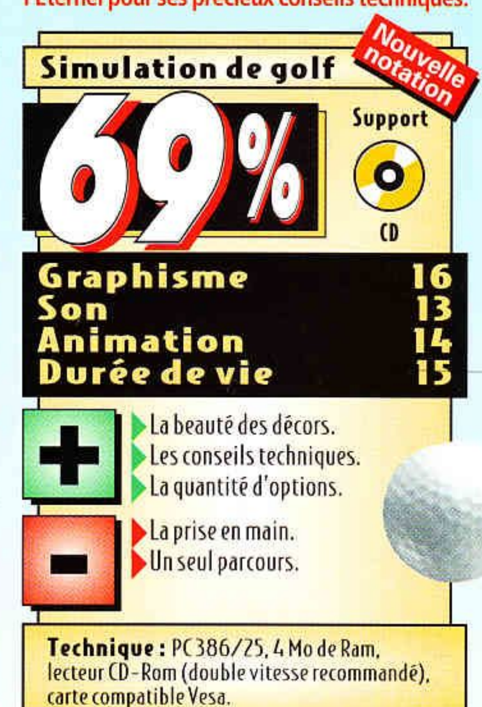
La caverne d'Ali Baba au Golf

Pour palier à la présence d'un unique circuit, World Cup Golf propose une quinzaine de tournois (duels par équipe, sur 72 trous, avec gains financiers à la clé, etc.). Une option fort sympathique qui ravira les inconditionnels. Mais comme d'habitude, j'ai gardé le meilleur pour la fin : la gestion du joueur est carrément excellente. Outre le fait de pouvoir jouer un gaucher (ce qui est normal), le programme s'adapte au handicap choisi. À 28 (niveau amateur), il vous sélectionnera automatiquement le club approprié. De plus, un écran de statistiques vous permettra d'apprécier l'évolution de vos performances.

Enfin ces dames ne sont pas à ignorer puisqu'elles pourront commencer au handicap 36 (premier niveau féminin). Que demander de plus ? Côté réalisation, les décors sont somptueux et la digitalisation du golfeur est d'assez bonne facture. Seuls les quelques chargements donnant lieu à des black-out sur l'écran peuvent énerver. Les musiques et les voix, quant à elles, sont de qualité. Cependant, peut-être pour garder l'aspect élitiste de ce sport, il vous faudra impérativement être muni d'une carte compatible Vesa. En conclusion un soft très complet qui ne révélera toutes ses qualités qu'après une bonne prise en main. ■

Bruno Cardot

P.S. : Merci à Alain, grand golfeur devant l'Éternel pour ses précieux conseils techniques.



L'avis de Bruno

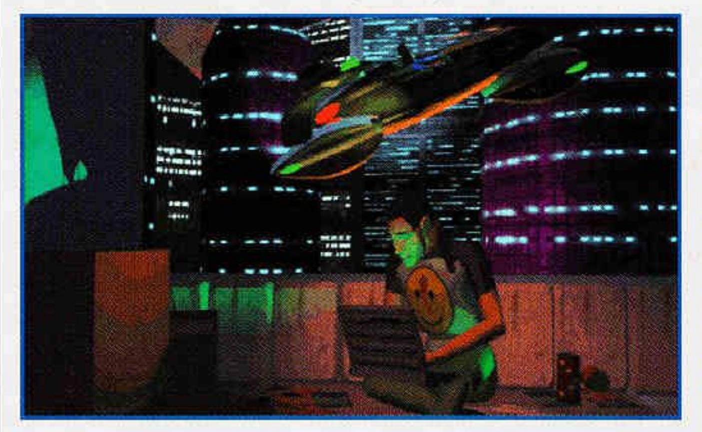
World Cup Golf est un produit fort sympathique par la quantité d'options et le suivi des golfeurs. Les graphismes ne pourront que ravir les inconditionnels de golf. En effet, le soft est vraiment très complet au niveau technique, peut-être même trop pour un joueur moyen comme moi ! Quoiqu'il en soit, il fournit un très vaste aperçu des bases théoriques. Reste à savoir si les fanatiques parviendront à faire l'effort nécessaire pour parfaitement contrôler leurs effets. Mais, j'imagine qu'ils ont déjà le zen au maximum, alors...



SYSTEM SHOCK

*L'un des meilleurs jeux d'Origin débarque sur la version CD. Pour tout vous dire, cette nouvelle mouture est vraiment digne d'intérêt. Les gens d'Origin ont rajouté des options bien intéressantes. Ainsi, même si le scénario est identique, la réalisation est plus impressionnante. On peut jouer selon quatre modes graphiques différents : 320*200, 320*400, 640*400 et 640*480. La majorité des messages ayant été digitalisée, cela donne une toute autre dimension à ce produit. Les séquences sont désormais en SVGA. Lors des hautes résolutions, il est fortement conseillé d'avoir à sa disposition des PC Pentium. Encore un jeu destiné à une certaine élite si vous voulez en profiter pleinement.*





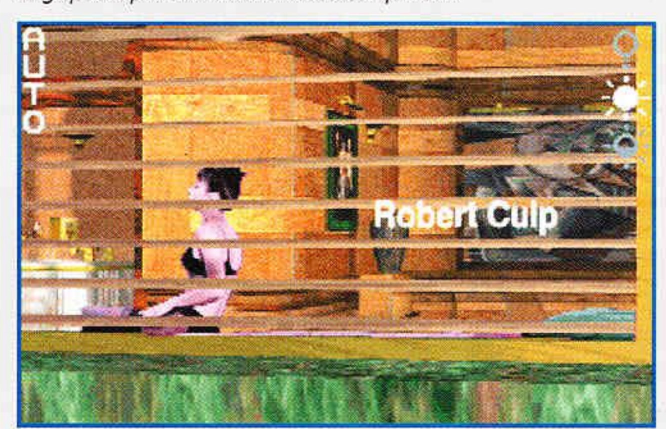


Jeu d'action/aventure
CD-Rom PC
Origin

88%

VOYEUR

Sorti sur CD-I dans un premier temps, Interplay a repris les droits pour une version PC CD-Rom, plutôt convaincante en matière de réalisation. Malgré un titre plutôt aguicheur, on est plongé dans une enquête policière où votre rôle - celui d'un détective privé - consiste à surveiller la vie de famille d'un candidat aux élections présidentielles. Vous allez être le témoin de moult événements. Faites attention tout de même, car votre vie est mise en jeu. Voyeur se veut un jeu adulte avec soixante minutes de vidéo, des tas de scènes pseudo-érotiques et des scénarios parfois scabreux. Il reste cependant destiné à un large public par un nombre d'actions trop limité.



Enquête policière
CD-Rom PC
Interplay

60%

VIRTUOSO

Dans le genre «faisons comme tout le monde pour profiter d'un courant porteur», voici le Doom de chez Elite. Partant du principe que les digitalisations et les vidéos impressionnent très facilement la majorité des acheteurs (je ne vois pas pourquoi, mais bon les gens sont peut-être trop faciles à berner), les programmeurs ont simplement élaboré un jeu à la Doom avec un personnage digitalisé. Génial ? Non ! En fait, la réalisation est tout simplement exécrable et le jeu injouable. Je vous conseille haut et fort un bon vieux Wolfenstein plutôt que cette daube. La seule originalité : votre personnage est capable de se coller aux murs pour éviter les attaques adverses...

GLOK DU MOIS GEN 4



Jeu d'action
CD-Rom PC
Elite

20%

OUT OF THE SUN

Après avoir été parmi les premiers à sortir un simulateur en mode natif sur PowerMac, on s'attendait à beaucoup mieux de la part de Domark. Out Of The Sun vous parachute en pleine Seconde Guerre Mondiale, au milieu de combats dogfight. Sa grande originalité réside dans la possibilité de piloter des avions de chasse soviétiques au cours de cette guerre. Malheureusement la réalisation est trop sobre et semble fonctionner aussi vite sur un Mac avec 68040 que sur un PowerMac 8100 (c'est un comble !). Bizarre, non ? Bref, on attend toujours le soft qui va définitivement lancer le PowerMac dans les hautes sphères ludiques. Et dieu sait qu'il en est largement capable.



Simulation de vol
CD-Rom Mac
Domark

55%

BUBBLE & SQUEAK

Ce jeu ne nous est pas étranger. La version finale est plutôt sympathique. Vous dirigez un petit garçon nommé Bubble accompagné de Squeak, une bestiole bizarre mais adorable. Il doit parcourir une foultitude de niveaux tout en collectant un max de bonus. Mais contrairement à ce que vous pensez, ce n'est pas simplement un jeu de plate-forme. En effet, il existe une interaction entre les deux personnages. L'entraide est bien souvent le seul moyen de s'en sortir. La réalisation est propre. Sur A1200 et CD32, vous bénéficierez de décors plus colorés avec un plan de scrolling, absent de la version A500. Dommage que la version CD32 ne soit pas dotée de bonus plus nombreux.

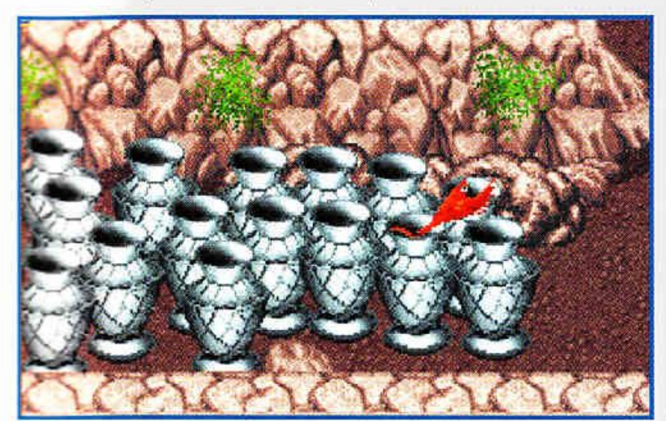


Jeu d'action/réflexion
A500/A1200/CD32
Audiogenic

64%

AL QADIM

Depuis quelques temps, Les Mille Et Une Nuit font partie des thèmes régulièrement abordés dans le domaine ludique avec Prince of Persia ou encore Alladin. Al Qadim ne fait pas exception. SSI crée la surprise en nous proposant un jeu plus proche de l'univers Zelda que de leurs traditionnels jeux de rôle. Doté d'une réalisation efficace, Al Qadim apparaît probablement parmi les jeux les plus funs et les plus intéressants. Le scénario vous entraînera dans des périples emplis de rebondissements. La version CD semble apporter peu de nouveautés à mon goût ; hormis les voix. Si vous ne le possédez pas encore, il est temps d'en faire l'acquisition. Cela en vaut la peine.



Jeu d'action/aventure
CD-Rom PC
SSI

82%

THE JOURNEY MAN PROJECT TURBO

Il fallait bien qu'ils nous sortent une nouvelle version PC de ce célèbre jeu d'aventure sur Mac. Compte tenu de la lenteur que génère Windows, les programmeurs ont dû revoir leur copie. Cette nouvelle mouture corrige donc les défauts de la précédente. Ils ont de plus rajouté le "making of" du soft avec des interviews des différentes personnes ayant participé à l'élaboration. Le scénario n'a pas bougé. Vous incarnez toujours un agent intertemporel qui doit retourner dans le passé pour corriger un sabotage. La réalisation est somptueuse avec des scènes vidéos ainsi que des décors et personnages en images de synthèse pour un jeu d'aventure somme toute classique.



Jeu d'aventure
CD-Rom PC
Presto Studios

67%

ISHAR 3

Cette arrivée en version CD est quelque peu curieuse d'autant plus qu'elle n'apporte que de trop rares nouveautés. Hormis une intro sous 3D Studio, je n'ai rien décelé d'extraordinaire. Avec votre équipe, vous devrez une fois de plus parcourir le royaume d'Arborea de fond en comble pour réussir à vous défaire de l'Ombre du Chaos. Tous ceux qui ont connu les premiers épisodes ne seront pas dépaysés. Avec quelques retouches, l'interface a encore gagné en convivialité. Graphiquement, ce soft apparaît comme le plus réussi mais fallait-il vraiment en sortir une version CD ? À conseiller aux fans de jeux de rôle qui n'ont pas vu la version disquette, il y a quelques mois.

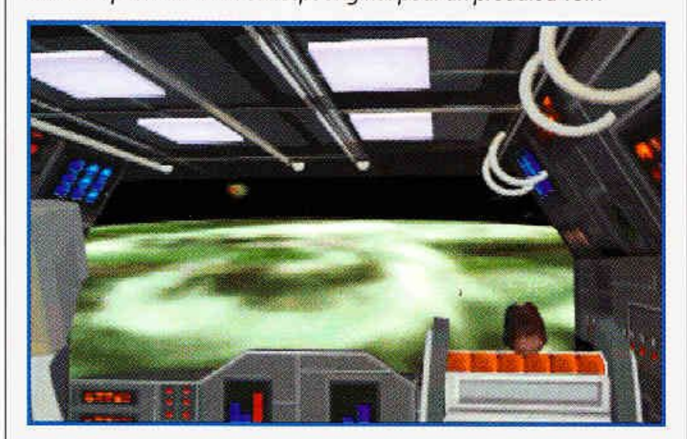


Jeu de rôle
CD-Rom PC
Silmarils

71%

ROBINSON'S REQUIEM

Contrairement à Ishar 3, Robinson's Requiem a bénéficié de nombreuses nouveautés. Vous avez droit, dès le début, à des séquences 3D Studio plutôt sympas pour vous conter le pourquoi de votre situation. De plus, lors de vos diverses rencontres, Silmarils a ajouté des séquences vidéos. Les personnages que vous croiserez sont désormais interprétés par des acteurs. Le jeu, de son côté, n'a pas changé. Il s'agit de survivre dans un monde des plus hostiles. L'interface est plutôt réussie et la réalisation reste correcte même si, fin 94, on pourrait commencer à "tiquer" un peu sur sa 3D. En tous les cas, Robinson's Requiem reste un concept original pour un produit à voir.



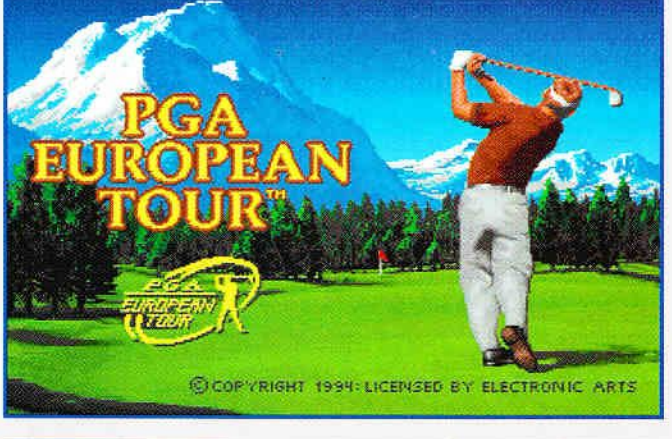
Simulation de survie
CD-Rom PC
Silmarils

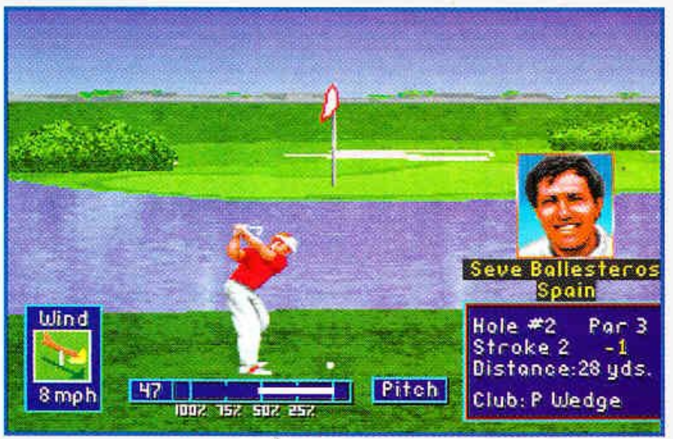
68%

PGA GOLF EUROPEAN TOUR

Inconditionnel des PGA, j'ai vraiment pris un plaisir fou à jouer à cette nouvelle version sur A1200. Comportant des parcours européens, PGA Golf European Tour a gardé l'âme de tous les PGA. La réalisation est propre avec des graphismes en 256 couleurs pendant le jeu mais qui n'apparaissent pas lors des pages de présentation (chose curieuse tout de même). La jouabilité est excellente et les connaisseurs ne seront pas déçus. Ocean a ajouté de nouvelles options comme le placement des pieds et d'autres subtilités qui donnent au soft une nouvelle vie. Il est désormais le meilleur sur A1200 grâce à son aspect compétition et surtout aux gains de prix que ne possède aucun autre produit du genre.







Jeu de golf
A1200
Ocean

77%

jeu, éveil, culture, éducatif, encyclopédie ou divertissement !

LE MULTIMÉDIA, ÇA VOUS BRANCHE ?

Découvrez CD loisirs n°4

Connectez-vous sur le magazine de tous les logiciels destinés au grand public

CD LOISIRS 4

34 DÉMOS SUPERBES !



INSTRUCTIONS DANS LE MAGAZINE

GRATUIT !

Un CD-Rom Mac et PC

DÉMOS POUR MAC

CORAL REEF • DARING TO FLY • EXPLORING ANCIENT CITIES • INSIDE STORY • ITN'93 NEWS • OCEAN LIFE • TOTAL DISTORSION • WARPLANE

DÉMOS POUR PC

DÉMOS JOUABLES DE JEUX : ALL NEW WORLD OF LEMMINGS • ARCADE POOL • BLACHAWK • CRIME PATROL • CYBERWAR • DESERT STRIKE • DREAMWEB • MASTER OF MAGIC • RETRIBUTION • RISE OF THE ROBOTS • SPACE PIRATES • SYSTEM SHOCK • TRANSPORT TYCOON • WARCRAFT

DÉMOS D'ENCYCLOPÉDIQUES

DÉMOS MDI • GHOSTS

SHAREWARES

MALÉDICTION DE THANAK • WACKY WHEELS



soluces

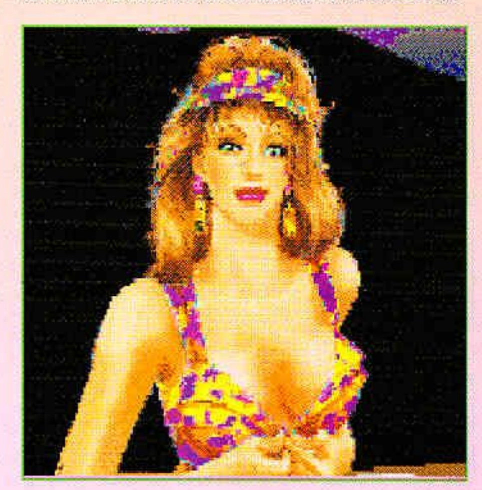
LEISURE



Si comme beaucoup à la rédaction vous avez passé de nombreuses nuits à vous arracher les cheveux sur cette série, Gen 4 va vous combler. C'est carrément l'intégrale des soluces que nous vous offrons, mis à part le dernier épisode, dont nous vous avons donné la soluce dans le numéro 71.

LEISURE SUIT LARRY I

Après être entré dans le bar, asseyez-vous sur l'unique siège libre. Discutez un peu avec le barman et commandez-lui un whisky. Levez-vous puis rendez-vous à la pièce située en haut à gauche. Une rose y est posée. Prenez-la et donnez le verre de whisky à l'ivrogne, qui vous offre en échange une télécommande. Maintenant, entrez dans les toilettes situées à droite. N'hésitez pas à les utiliser et saisissez la bague au fond du lavabo. Elle vous sera d'une utilité précieuse. En inspectant avec minutie le mur, vous découvrez une inscription : il s'agit de 'KEN SENT ME', probablement un mot de passe. Sortez des toilettes et du bar. Un petit coup de spray vous fait le plus grand bien. Appelez un taxi, montez-y et demandez au chauffeur de vous mener au magasin. Arrivé à destination, rémunérez ce dernier puis entrez dans la boutique. Une fois à l'intérieur, prenez un préservatif sur le comptoir, en répondant n'importe quoi aux questions que l'on vous pose. Prenez également une bouteille de vin placée dans la rangée du fond ainsi qu'un magazine disposé au premier rang. Après avoir payé vos achats, sortez et examinez le téléphone : un numéro y est inscrit. Composez le 555-6969 et répondez ce qui vous traverse l'esprit. Raccrochez et feuilletez le magazine dont vous venez de faire l'acquisition. Attendez le passage d'un clochard. Tendez-lui avec générosité la bouteille de vin. Une fois au casino, jouez à la machine à sous de gauche jusqu'à ce que vous déteniez un capital d'environ sept cent dollars. Quittez la salle et dirigez-vous au nord. Ramassez la carte se trouvant dans le cendrier. Soignez votre haleine grâce au spray. Rendez-vous au cabaret (à droite), asseyez-vous à la table en bas à droite, puis sortez du casino. Appelez à nouveau un taxi, mais cette fois, revenez au bar. Frappez à la porte de droite et prononcez le mot de passe 'KEN SENT ME' pour entrer. Servez-vous à huit reprises de la télécommande sur la télévision. Montez dans la chambre du haut, et déshabillez-vous (deux fois de suite). Mettez le préservatif et suivez votre instinct. N'omettez pas de l'ôter. Dérobez la boîte de bonbons et sortez par la fenêtre. Lisez une nouvelle fois le magazine puis tombez dans la benne où vous décelez l'existence d'un marteau. Utilisez le dé-



SUIT LARRY



odorant. Rendez-vous à la discothèque en taxi. À l'entrée, présentez la carte au videur. Asseyez-vous près de la jeune femme et offrez-lui la rose, les bonbons ainsi que la bague. Allez à présent danser puis regagnez votre place ; regardez la jeune femme et donnez-lui de l'argent. Allez à la chapelle, parlez avec l'exhibitionniste et entrez. Après la cérémonie, sortez et dirigez-vous vers l'ouest. Attendez l'homme au tonneau et échangez-lui la pomme contre dix dollars. Pénétrez dans le casino et empruntez l'ascenseur. Au quatrième étage, frappez à la porte marquée d'un cœur. Discutez avec Fawn, allumez la radio et attendez le message publicitaire. Maintenant, il est temps de quitter le casino. De retour au magasin, décrochez le téléphone et composez le 555-8039. Raccrochez et sortez. Revenez sur vos pas et emparez-vous de la bouteille de champagne. Allez au lit avec Fawn… Une fois attaché, libérez-vous à l'aide du couteau. Prenez le ruban, descendez au premier étage. Jouez à la machine à sous et gagnez plus de cent dollars. Revenez au bar. Frappez à la porte de droite et dites le mot de passe. Sortez par la fenêtre de la chambre du haut. Utilisez le ruban sur vous puis sur la rampe du balcon. Attrapez la fenêtre à votre droite. Brisez la vitre à l'aide du marteau, saisissez les pilules et remontez sur le balcon. Descendez de la benne et dirigez-vous vers l'ouest. Regagnez le casino. Montez à présent au huitième étage. Remettez les pilules à la jeune femme près du comptoir : elle semble ravie. Derrière celui-ci se trouve un bouton : pressez-le. Retournez dans l'ascenseur, allez dans la pièce en haut à droite et gonflez la poupée. Servez-vous à deux reprises de la braguette sur celle-ci. Suivez-la. Déshabillez-vous et parlez à la jeune femme. Une fois dans la piscine, donnez-lui la pomme. Admirez la fin ! ■

LEISURE SUIT LARRY 2

Examinez le fond du garage et prenez l'argent. Sortez, dirigez-vous à deux reprises vers le nord, puis deux fois vers l'est. Devant la palissade, regardez par le trou. Continuez en direction de l'est et entrez dans le magasin. Au comptoir, achetez un billet, et inscrivez-y six numéros à trois chiffres. Quittez le Quikiemart et suivez la direction des studios de la Krod TV. Présentez votre ticket à la réception, notez les numéros puis tapez-les. Arrivé dans la pièce du fond, asseyez-vous sur le banc. Lorsque quelqu'un vient vous chercher, levez-vous. Dès lors, pénétrez dans la pièce de gauche afin de participer à l'émission. Durant le jeu, répondez n'importe quoi aux questions que l'on vous pose. Votre charisme est tel que vous gagnez une croisière. Au terme de l'émission, regagnez la salle d'attente et prenez de nouveau place sur le banc. La porte de droite franchie, c'est à un jeu de chance que vous participez. Une nouvelle fois vainqueur, vous empochez la modique somme d'un million de dollars. Inutile de s'attarder aux studios : allez donc acheter un maillot à la boutique située plus à l'est. N'oubliez pas de payer au comptoir et d'insister auprès de la vendeuse pour qu'elle vous fasse de la monnaie. Sortez puis installez-vous confortablement chez le coiffeur. Allez ensuite au nord, à l'est puis encore deux fois au nord : vous avez bien mérité un petit verre de Coca. Rendez-vous à présent dans le magasin, direction plein sud. Achetez-y la lotion que vous trouverez sur les étagères murales. Quittez les lieux et revenez à trois reprises vers l'ouest. Pénétrez dans le magasin face à vous et parler à la jeune femme… Sans vous en apercevoir, vous êtes revenu sur vos pas. Allez alors deux fois vers l'ouest, puis au sud. Emparez-vous du passeport que vous remarquez près de la poubelle. Il est à présent temps de larguer les amarres. Embarquez sur le bateau en prenant soin de remettre votre ticket au capitaine. Monté à bord, faites d'abord le tour de vos appartements. Vous y trouvez un maillot de bain à votre taille. Passez le derrière l'armoire. Rendez-vous au pont arrière : détendez-vous sur une chaise et enduisez-vous de lotion solaire. Une charmante jeune femme vous rend aimablement visite. L'atmosphère est torride, insoutenable. Rafraîchissez-vous en effectuant quelques brasses dans la piscine. En plongeant, vous découvrez un bikini dans le fond du bassin. En quittant la piscine par

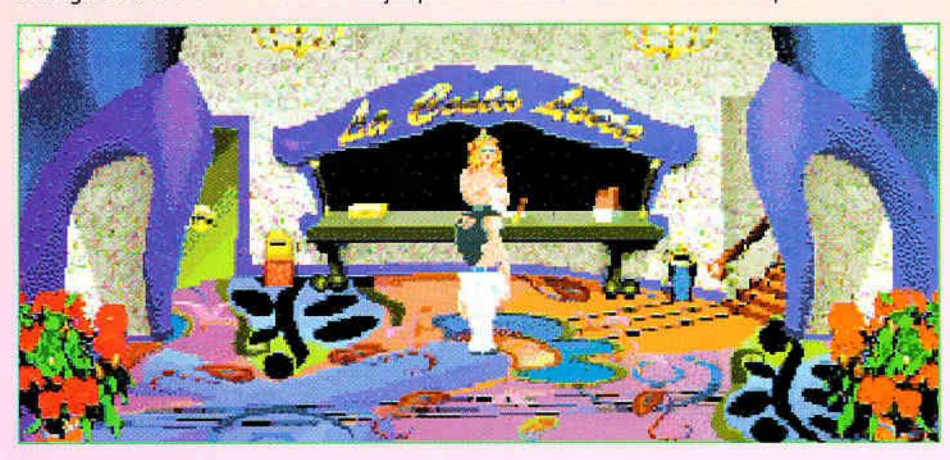


l'échelle, longez le couloir situé au sud. Descendez les deux escaliers. Continuez à droite, jusqu'au fond du couloir. Infiltrez-vous dans la chambre voisine sans que l'on vous aperçoive. À l'intérieur du tiroir, prenez le kit. Sortez et cueillez quelques fruits. Revenez maintenant aux escaliers et grimpez au niveau le plus haut. Près du bar de gauche, dérobez la chandelle. Après être passé chez le coiffeur, montez au poste de pilotage puis poussez discrètement le levier placé derrière le marin. Allez trouver le canot de sauvetage du pont ouest ; utilisez de nouveau votre lotion et engagez-vous dans le canot. Dès que celui-ci tombe à l'eau, mettez rapidement la perruque tout en ôtant votre chandail. Perdu en pleine mer, vous échouez finalement sur une île. Ne vous inquiétez pas, vous vous y orienterez sans difficulté. Respectez cependant cette règle : lorsque vous apercevez des fleurs, cueillez-les. Elles vous seront utiles par la suite. Arrivé au restaurant, parlez au gérant, puis installez-vous à une table. Attendez que la salle soit pleine. Volez un couteau sur la table. À présent, vous pouvez passer chez le coiffeur. Rendez-vous à l'hôtel. Prenez les savonnettes dans la salle de bain ainsi que les allumettes près de la table de chevet. Au sud-ouest en partant de chez le coiffeur, emparez-vous du bikini laissé sur le sol rocailleux. Revenez à l'hôtel pour le mettre et placez les savonnettes sous votre soutien-gorge. Faites ensuite votre chemin en direction de l'aéroport (enlevez le bikini juste avant). Arrivé à destination, offrez les fleurs aux personnes qui stationnent. Passez chez le coiffeur à l'ouest, regardez la jeune fille et asseyez-vous sur le siège. À l'est de l'aéroport, emparez-vous de l'onzième valise : horreur, il s'agit d'une bombe ! Aux guichets, la bombe explose... Achetez un ticket. Plus à l'est, présentez votre passeport au garde. Munissez-vous d'un parachute à la machine, puis achetez un peu de nourriture au comptoir. Une épingle s'y trouve : prenez-la. Empruntez le tapis roulant, montrez votre ticket et emparez-vous d'une brochure. À bord de l'avion, après le départ de l'hôtesse, prenez le sac anti-vomissement et donnez votre brochure. À l'est de l'appareil, mettez le parachute et utilisez l'épingle. Enfin, ouvrez la porte de l'avion et sautez. N'oubliez pas de déployer votre parachute ! Vous atterrissez au beau milieu d'une île (décidément !). Sectionnez l'arbre à l'aide du couteau subtilisé dans le restaurant. Prenez le bout de bois. Arrivé au niveau de l'essaim d'abeilles, rampez pour ne pas être piqué. Au sud, débarrassez-vous du serpent en lui assenant un coup de baguette de bois. Attention ! Cette action est délicate. Il est donc préférable de sauvegarder avant de l'effectuer. Suivez jusqu'au bord de l'eau les traces qui marquent le sol. À ce stade, utilisez la plante et reprenez-la. Au nord, attendez puis dirigez-vous vers le sud-est. Ramassez les allumettes. Au sud, prenez un peu de sable. Revenez au bord de la falaise et employez de nouveau la plante. Au nord, dégelez les escaliers à l'aide des allumettes. Arrivé au gouffre, servez-vous du sac anti-vomissement dans le rajeunisseur ; actionnez-la machine puis jetez-la de toutes vos forces : dès que la porte s'ouvre, entrez. Admirez la séquence finale !



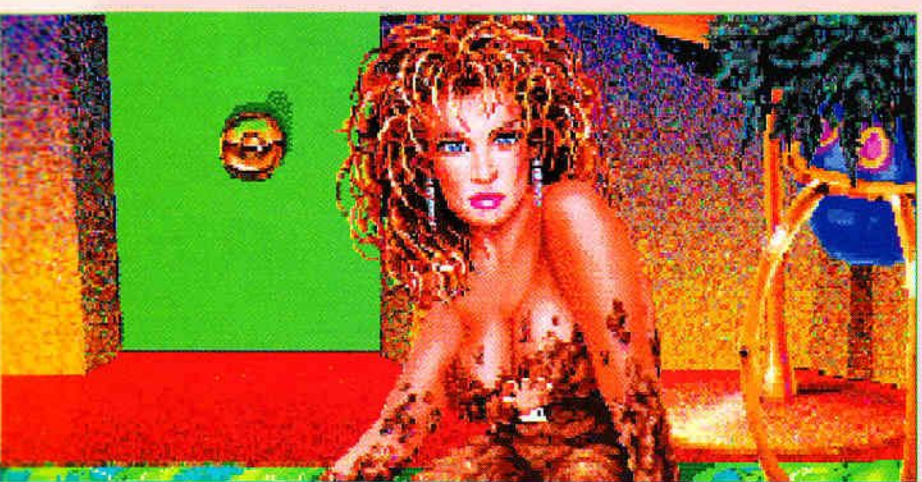
LEISURE SUIT LARRY 3

Contemplez la plaque puis jetez un œil dans les jumelles : un chaleureux spectacle vous attend ! Rendez-vous à la maison de Kalalau située à l'est. Dirigez-vous à trois reprises vers l'est, suivez la flèche et pénétrez dans l'immeuble. Continuez à l'est puis à deux reprises vers l'ouest. Emparez-vous du bout de bois près de l'arbuste. Retrouvez votre ex-résidence en poursuivant à l'ouest (par le milieu de l'écran) ! La serrure aurait, semble-t-il, changé ! Récupérez donc la carte qui se trouve dans la boîte aux lettres, puis dirigez-vous trois fois vers l'est et encore une fois vers le sud. Sur la plage, regardez la fille, discutez avec elle et donnez-lui la carte. À présent, rendez-vous près des marches du casino (à l'ouest) pour aiguiser le couteau sur celles-ci. Dirigez-vous une fois vers l'ouest puis vers l'est. Sectionnez à l'aide du couteau un peu d'herbe et tissez-la afin d'obtenir une jupe. Continuez votre route vers le sud puis à deux reprises vers l'est. À l'arrière du casino se trouve un «vestiaire». Emportez le savon posé sur le lavabo de gauche et buvez une gorgée d'eau. Après avoir franchi le seuil de la cabine de gauche, mettez votre jupe et brisez le bois. Faites votre numéro sur la plage (au sud-ouest) puis remettez votre costume dans la cabine située à l'est. Revenez sur la plage, saisissez la serviette et utilisez-la. À l'ouest, entrez dans le casino puis dirigez-vous vers le nord-ouest et admirez le miroir. Donnez de l'argent au portier et présentez-lui votre laissez-passer. [Protection anti-piratage du jeu]. Au terme du spectacle, attendez que la jeune femme sorte afin d'aller à sa rencontre. Vos regards se croisent : elle est drôlement mignonne... Parlez-lui donc. Parlez à terre. Ensuite, dirigez-vous à deux reprises vers l'est puis au sud. Engagez-vous dans le bâtiment situé au nord-ouest. Demandez à l'employé de parler à terre. Détendez-vous quelques instants en attendant dans le fauteuil. Parlez à terre. À l'ouest, demandez terre. Quittez le bâtiment, puis allez au sud et à l'est. Entrez une nouvelle fois dans le casino, dirigez-vous vers le nord, l'ouest, puis l'ouest encore. Frappez à la porte de droite. Lorsque vous êtes en costume, dansez sur scène ! Après avoir déserté le casino, allez à l'ouest puis au nord. Arrivé dans le cabinet d'avocat, demandez à l'employé d'entamer une procédure de divorce avec Kalalau et payez comptant. Plus à l'ouest, vous pourrez demander l'acte de divorce à l'employé. Allez donc faire un tour au sud pour jeter tranquillement un coup d'œil sur le papier que l'employé vous a remis. Revenez vers l'est et entrez une nouvelle fois dans le casino. Rendez-vous à la même porte que tout à l'heure. Ouvrez-la, prenez votre costume et sortez. Retournez votre carte et notez les informations inscrites. Sortez du casino, dirigez-vous vers le sud, puis à l'ouest deux fois. Entrez dans Fat-city, un "club de remise en forme". Insérez la carte dans la porte de gauche, puis allez à gauche. Dans les vestiaires, ouvrez le casier portant le numéro 69. [Protection contre la copie]. Emparez-vous du survêtement puis allez vous muscler dans la salle de sport (à votre droite) : vous essayerez 36 fois chaque appareil. Ouvrez votre casier et laissez-y votre ser-





viette. À gauche, tout en sueur que vous êtes, douchez-vous en vous savonnant. Retournez à votre casier, ouvrez-le et séchez-vous à l'aide de votre serviette. Un petit coup de déodorant ne fait de mal à personne. Mettez votre costume et sortez de la salle. Devant la porte du fond, insérez votre carte. Approchez-vous de la jeune femme, regardez-la et parlez-lui. Aidez-la avec la vidéo. Rendez-vous maintenant au sud, puis deux fois à l'est. Ici, cueillez les fleurs dans la grotte et faites-en un collier. Continuez au sud-est en passant par le bas de l'écran, puis entrez dans le casino. Après avoir été au nord, continuez cette fois à deux reprises vers l'est. Asseyez-vous à proximité de Patti et regardez-la. Montrez-lui le papier qui atteste l'enclenchement de la procédure de divorce avec Kalalau, donnez-lui le collier et demandez-lui un rendez-vous. Sortez du casino puis allez au sud. Déplacez-vous vers l'ouest, puis vers l'est deux fois. À l'intérieur du bar, asseyez-vous sur le siège libre. Prenez la bouteille et écoutez les «histoires drôles» du comédien. Parlez à l'homme assis à la table de gauche et répondez-lui ce qu'il vous chante. Prenez le chemin de l'est, de l'ouest, du sud puis de l'est. Entrez dans le casino. À l'est, appelez l'ascenseur et montez au neuvième étage : Patty vous y attend. Versez-lui un verre de vin. Derrière le paravent en bas à gauche, passez la culotte, le soutien-gorge, les bas, et enfin la robe. Vous faites un parfait travesti ! Dérobez la bouteille posée sur la table au centre. Descendez au rez-de- chaussée, rendez-vous à l'ouest, au nord puis à l'est deux fois. Ramassez le stylo du tableau et volez le verre posé sur le piano. Continuez deux fois à l'ouest, au sud, puis une nouvelle fois vers l'orient. En passant derrière l'escalier, remplissez la bouteille d'eau. Maintenant dirigez-vous à deux reprises vers l'ouest, puis vers l'est. Donnez de l'argent au portier. Asseyez-vous sur le siège. Attendez que le danseur jette ses affaires vers Patti et envoyez-lui votre culotte. Dès que le danseur s'approche, regardez-le. Demandez Larry puis sortez l'homme. Sortez, rendez-vous deux fois vers l'est et, près des bambous, revenez vers l'ouest. Une longue marche vous attend. Allez successivement deux fois au nord et à l'est, poursuivez au nord, à l'ouest, encore au nord, à l'est, au nord à trois reprises puis enfin deux fois vers l'ouest et une fois vers le sud. Buvez l'eau que contient votre bouteille. Ce n'est pas terminé : ouest, ouest, nord, nord, ouest, et nord. Ouf ! Rafraîchissez-vous donc à l'oasis. Plus au nord, retirez vos bas et attachez-les au rocher. Au bas de l'écran, prenez une feuille et faites-en une corde. Grimpez au cocotier de droite et prenez une noix ; grimpez de nouveau à l'arbre et jetez la corde vers le rocher. Attachez la corde à l'arbre et déchirez votre robe. À présent, montez à la corde, puis allez au nord. Marchez d'un pas lent jusqu'à ce que le cochon paraisse ; enlevez votre soutien-gorge et remplissez-le de noix. Vous êtes désormais en possession d'une arme redoutable ! Lancez le soutien-gorge sur le cochon et allez encore au nord. Approchez-vous du tronc, poussez-le et montez-y. Il vous faudra alors éviter avec hargne les embûches. Lorsque vous êtes prisonnier de la cage employez le stylo, puis rendez-vous au nord et à l'est. À présent, débranchez le générateur en bas à droite puis gagnez l'est... Admirez la séquence finale. ■



LEISURE SUIT LARRY 5

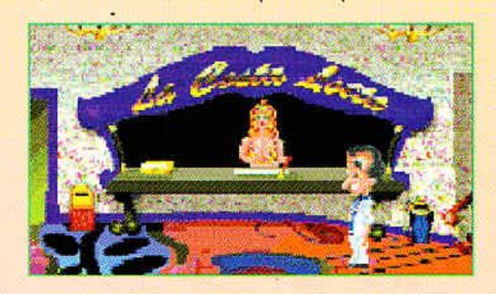
Jetez un coup d'œil sur le trophée posé en bas à droite et désaltérez-vous à la fontaine. Allez vers l'ouest en empruntant le couloir du haut, puis lavez-vous les mains à l'aide du baril. Ouvrez le premier tiroir à gauche, prenez le chargeur, puis mettez en marche le radio-K7. Maintenant, appropriez-vous les trois cassettes vidéos du bas et utilisez-les successivement dans l'appareil au bout du bureau. Sortez de la pièce et ouvrez la porte à côté de l'affiche. Parvenu à l'intérieur, ouvrez le tiroir du haut du premier meuble (à droite) et prenez le dossier des trois gagnantes. Enfin, emparez-vous de la carte Aérodork qui se trouve dans l'appareil sur le bureau : elle vous servira à plusieurs reprises pour l'achat de billets d'avion. Pour l'instant, quittez le bureau. Branchez le chargeur sur la prise, près de la machine à café. Introduisez la caméra dans le chargeur. Attendez que la batterie soit chargée, vous aurez ainsi la possibilité d'analyser les trois dossiers : trois indices s'y cachent. Reprenez votre équipement vidéo et rendez-vous près de la statue, dans le parc. Grimpez dans la limousine et dirigez-vous vers l'aéroport. Une fois là-bas, insérez la carte Aérodork dans le distributeur afin d'acquérir un billet pour New-York. Récupérez votre carte et pénétrez à l'intérieur de l'aéroport. Utilisez cette fois la carte sur la caméra de surveillance, puis entrez dans la salle d'embarquement. Attendez que le message d'embarquement apparaisse puis glissez votre billet dans le lecteur près de la porte. Dans l'avion, détendez-vous en lisant le magazine posé sur le siège face à vous.

Examinez chaque technicien dans le laboratoire puis, au niveau de l'ordinateur, notez le numéro de téléphone de l'inspecteur. Jetez un regard sur le technicien et ouvrez la porte de droite. Après la visite médicale, quittez le bureau et allez vers l'ouest. Prenez le soutien-gorge sur le bureau ; examinez-le avec attention. Enfin, emparez-vous du lecteur ainsi que de la cassette, à proximité de l'ordinateur. Allumez celui-ci et introduisez la cassette. Sortez par la porte du fond et, de retour à la voiture, saisissez la bouteille de champagne. Composez le 555-2779 sur le téléphone puis lisez le fax reçu. Afin que le chauffeur puisse vous emmener chez Diaz, montrez-lui le lecteur. Sortez de la salle d'embarquement puis examinez les publicités. Vous retrouvez ainsi la trace de la location de votre limousine. À ce propos, notez bien le numéro de téléphone. Emparez-vous de la pièce située dans la caisse, sous la caméra de surveillance. Utilisez un téléphone et composez le 555-4668. Sortez de l'aéroport puis entrez dans la voiture que vous avez appelée. Montrez la serviette du Hard Disk Café au chauffeur puis saisissez le portefeuille situé sur le siège. Insérez la cassette qui s'y trouve dans la caméra. À présent, entrez dans le café, servez-vous de la Boîte à Musique, puis discutez avec le maître

d'hôtel et donnez-lui cent dollars. Emparez-vous alors du ruban à trous qui sort de la machine et employez-le. Maintenant entrez et asseyez-vous, le temps que Michelle Milken arrive. Enfin, avancez vers le maître d'hôtel et donnez-lui votre carte de crédit. Utilisez de nouveau le ruban acquis. Lorsque Michelle arrive, dialoguez avec elle, afin qu'elle vous invite à sa table. Sans tarder, actionnez la caméra. Parlez un court moment avec elle puis remettez-lui les relevés de compte pris dans le portefeuille. Une fois dans le hall, éteignez votre caméra, cherchez un téléphone et composez le 552-4668, pour vous rendre une nouvelle fois à l'aéroport. Une fois dans l'avion pour Atlantic City, lisez de nouveau.

Entrez dans l'immeuble puis examinez l'affiche à gauche de l'ascenseur : vous y trouverez le numéro de l'étage de Diaz. Pour que le gardien vous envoie l'ascenseur, réveillez-le et montrez-lui le lecteur. En haut, vous vous emparez du disque (au premier plan) et l'écoutez à l'aide de la platine. Dans la pièce du fond, entraînez-vous au piano jusqu'à ce que le morceau soit convenablement interprété. Maintenant allez voir Diaz, parlez-lui et essayez de la saouler à l'aide du champagne pris dans la limousine. Sous l'emprise de l'alcool, il vous offre une cassette. De retour à la limousine, montrez le fax au chauffeur pour vous rendre chez PC-Hammer.

Quittez la salle d'embarquement puis retrouvez

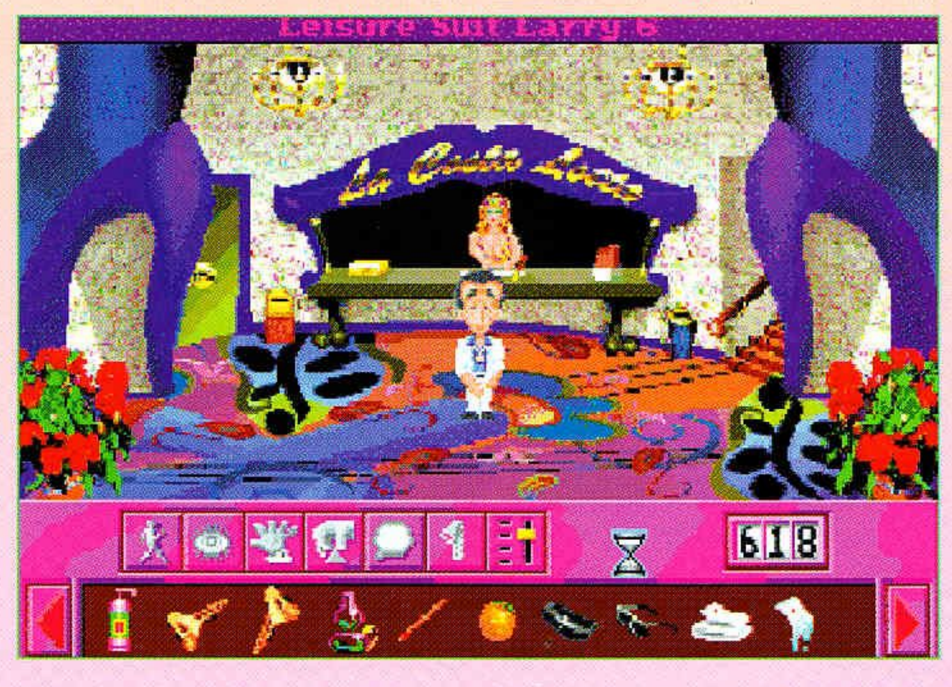


le numéro de téléphone des limousines de location de la même manière qu'à New-York ; n'omettez pas de noter le numéro. Jouez une nouvelle fois aux machines à sous et prenez la pièce. Otez vite la cassette enregistrée de la caméra et mettez-y une vierge. La prise près de la machine va vous permettre de recharger votre batterie. Utilisez une nouvelle fois les téléphones et composez le 552-4668. De retour dans la limousine, montrez cette fois la pochette d'allumettes au chauffeur pour qu'il vous conduise au casino. Là-bas, dites quatre chiffres qui vous passent par la tête à l'hôtesse : vous gagnez 10 dollars. Pour davantage de gain, jouez au poker électronique. Prenez la porte du fond, donnez 25 dollars au garde et asseyez-vous confortablement. Regardez Jennifer puis, après le spectacle, regagnez l'extérieur. À l'est se trouve le magasin de roller-skates, allez-y. Au comptoir, donnez 250 dollars à la vendeuse pour acquérir une paire de patins, que vous chausserez à l'extérieur, au niveau du banc. En vous promenant, vous rencontrez Luscious. Remettez votre caméra en marche. En lui parlant, elle vous convie à venir la combattre. Arrêtez la caméra à la fin de la conversation. Il est temps d'enlever vos rollers, de les rendre au magasin et de récupérer votre caution. Maintenant, retournez dans le casino et rallumez votre caméra. Après avoir passé la porte du fond, remettez 500 dollars au gardien, après lui avoir parlé. N'hésitez



pas à monter sur le ring, pour toucher les différentes parties du corps de Lana... Et vous vous retrouverez hors du casino. Rétorquez "oui" au portier. À présent, rentrez dans la limousine, allez à l'aéroport et envolez-vous pour Miami.

Une fois dans la discothèque, vous pourrez ouvrir la porte de gauche grâce au code trouvé sur le fax. Ensuite, fouillez dans la terre de la plante en haut à droite, vous y trouverez une clé. Prenez ensuite le coupe-papier sur le bureau et utilisez la clé pour ouvrir les tiroirs. Empruntez le dossier qui s'y trouve, prenez le papier bleu et marquez le numéro. Avec empressement, photocopiez le dossier puis remettez-le à sa place. N'oubliez pas de refermer les tiroirs, de replacer la clé là où vous l'avez prise ainsi que le coupe-papier sur le bureau. À présent allez vous doucher. Pour cela dirigez-vous à la porte située à gauche, vous atterrissez au sous-sol. Près de la douche, emparez-vous des vêtements. Vous pouvez désormais ouvrir la porte du studio grâce au code découvert dans le bureau. À l'intérieur, manipulez la table d'enregistrement jusqu'à ce que vous interceptiez une conversation entre deux individus. Enregistrez-la sur une bande vierge qui se trouve dans le placard du fond, puis rembobinez celle-ci. En utilisant la console, vous pourrez briser la vitre en produisant un son strident. Parlez dans le micro puis sortez. Vous vous hâtez vers le FBI en limousine. Inscrivez de nouveau les numéros de location de limousines. Prenez la pièce dans le distributeur de cigarettes puis remplacez la cassette enregistrée dans la caméra par une vierge. Il vous faut recharger une nouvelle fois la batterie. Courrez en direction du téléphone, composez le 554-1272 puis quittez l'aéroport. Dans la limousine, montrez la carte du docteur Pulliam au chauffeur. Arrivé à destination, montez dans le cabinet. Prenez la nappe en bas à droite puis frappez à la vitre pour obtenir un rendez-vous. Répondez alors deux fois oui, puis deux fois non, six fois oui, enfin trois fois non. Désolé, il n'y a pas de place pour vous avant six mois ! Servez-vous du téléphone pour appeler le numéro figurant sur la carte du docteur (554-3627). Enroulez la nappe autour de votre tête, puis frappez de nouveau à la vitre. Le docteur vient enfin vous ouvrir. N'oubliez pas de remettre en marche la caméra. Regardez Chi Chi Lambada puis touchez environ sept fois le bouton de sa veste. Parlez-lui : elle vous conduit dans la salle de gymnastique... Vous échouez ! Ridiculisé, vous vous retrouvez à l'extérieur. Remontez à présent les escaliers jusqu'au cabinet car il vous faut téléphoner. Composez le second numéro (554-8544). Rendez-vous à l'aéroport et achetez un billet pour Los Angeles. Admirez la splendide séquence finale !



ABONNEMENT





11 numéros + 11 disquettes ou CD-Rom

ABONNEZ-VOUS !

290 F seulement !!

GRACE A L'ABONNEMENT :

1 je reçois mon magazine chez moi,

2 je reçois ma disquette ou mon CD en même temps que mon magazine,

3 je gagne du temps et de l'argent : 25% de réduction sur le prix de vente au numéro.

OUI, je m'abonne à *Génération 4* accompagné de sa disquette ou de son CD-Rom pour 11 numéros au tarif exceptionnel de :

290F au lieu de 385 F
étranger : 370 F

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code Postal : .... Ville : ....

Je paye par : ☐ chèque bancaire ☐ mandat lettre

☐ virement postal pour l'étranger (n° de compte 0147899R020).

☐ CB ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ exp. fin : ..../....

Je veux recevoir :

☐ disquette Amiga ☐ disquette PC 3 1"2 ☐ disquette Macintosh

☐ CD-Rom Mac ou PC

Date : .... Signature (des parents pour les mineurs)

CL 74

Coupon à renvoyer accompagné de ton règlement à :
Abonnement *Génération 4* 36, rue de Picpus - 75012 Paris. Tél. : 43 42 00 60.

INNOCENT UN

Psygnosis s'est lancé avec bonheur dans le jeu d'aventure, mais certains restent perplexes devant quelques énigmes du bébé... C'est à ces âmes désespérées que nous livrons donc la solution complète d'Innocent Until Caught.



Au début

Parlez au douanier (3, 1, 1, 2, 2). Prenez votre passeport et dirigez-vous vers la gauche afin de vous rendre en ville. Entrez dans le bar. Discutez avec l'homme au comptoir. Examinez l'homme de gauche. Fouillez-lui les poches de son pantalon et prenez-lui son ticket. Ramassez tout ce que vous pouvez sur la table. Lisez le journal et rendez-vous au Paradise.

Au Paradise

Utilisez votre passeport sur le vigile. Parlez avec la tenancière. Jetez le passeport et rendez-vous dans la rue latérale. Prenez les objets sur le sol. Rendez-vous au MDP. Entrez dans le bâtiment. Utilisez le vase. Ramassez le papier de chewing-gum et le vase. Mettez le vase dans le sac. Parlez avec le directeur. Suivez ses conseils pour rapporter le vase à son propriétaire légitime. Prenez l'atomiseur et le trophée sur la table. Dirigez-vous vers le bureau de l'hôtesse. Ramassez la trique. Prenez le chewing-gum dans le coin du meuble de bureau. Sortez et retournez dans la rue. Dirigez-vous du côté opposé. Prenez le récipient. Parlez avec le motard. Demandez-lui le blouson et donnez-lui le trophée. Examinez le complexe électrique et la prise de courant. Parlez au MDP. Donnez-lui le ticket afin d'obtenir l'appareil photo. Utilisez l'appareil photo avec la prise de courant. Examinez les ordures et prenez l'œuf. Parlez au clochard. Prenez-le en photo et dérobez son chapeau. Jetez l'appareil. Prenez les crédits. Allez boire au bar. Admirez l'animation et attendez la fin de l'attentat pour prendre la bague et l'argent.

Badside

Retournez voir le douanier et parlez-lui de la bague. Dirigez-vous vers le métro. Utilisez le morceau de chewing-gum sur la pièce de monnaie. Utilisez-la sur le portillon et entrez dans le métro. Ramassez la bombe et connectez le tuyau. Descendez à la station Badside. Prenez le poste de radio. Utilisez l'huile pour prendre le tournevis. Rendez-vous au bar. Entrez et demandez un serveur. Utilisez le tournevis sur le robot serveur. Prenez la carte à puces et utilisez-la sur le poste de radio. Rendez-vous aux quais. Montez sur le bureau. Attendez l'arrivée du garde pour utiliser la télécommande. Attendez le départ du garde. Jetez la télécommande et l'huile. Prenez la casquette et allez au MDP. Donnez la casquette afin d'obtenir un tapis volant. Retournez dans le métro. Arrêtez-vous à la station Regurgi.

Regurgi

Approchez-vous du vendeur de hot-dogs. Positionnez le bocal sur le haut de la roulotte. Utilisez la mayonnaise dessus. Fermez le récipient et ramassez le hot-dog près de la roulotte. Positionnez-vous près de la mouche. Reprenez le bocal et utilisez-le sur la mouche. Reprenez le bocal et allez à la banque. Actionnez la porte et demandez l'ouverture d'un compte au guichet. Utilisez votre sac de crédits sur le guichet. Sonnez puis parlez au banquier afin de reprendre votre sac. Utilisez le chewing-gum sur le loquet de la porte puis sortez. Ouvrez la porte. Utilisez le tournevis sur la petite serrure près des tiroirs. Prenez tous les documents.

Le commissariat

Rendez-vous au commissariat. Parlez avec l'agent et prenez le sac qu'il vous donne. Reprenez le métro et rendez-vous à la station East Trunk. Sortez et discutez avec les deux hommes. Utilisez le tournevis sur le ballon du petit garçon. Prenez le fil et utilisez-le. Reprenez le métro et rendez-vous à la station The Hill. Entrez dans le musée et ramassez la bille. Positionnez-vous près de la statue en bronze. Utilisez le fusil sur le globe en verre. Répétez l'opération en reprenant une bille pour recharger. Prenez le tapis volant et positionnez-le sous la statue. Ramassez ce qui vient de tomber puis jetez la bille et le fusil. Sortez puis dirigez-vous vers la droite. Prenez le champignon. Prenez

NTIL CAUGHT



la bague. Examinez la caméra. Parlez avec le garde. Entrez et rendez la bague à son propriétaire. Acceptez sa mission.

Le bateau

Reprenez le métro et arrêtez-vous à la station Badside. Montez sur le bateau et contemplez l'animation qui suit. Une fois remis de vos émotions, ramassez le vaporisateur. Utilisez-le sur le monstre. Ramassez le bâton et les lianes et utilisez une liane sur le bâton. Ramassez la grille et la paille. Utilisez une liane sur l'anneau puis utilisez l'arc sur le haut puis sur le centre de l'écran. Utilisez la liane pour vous rendre sur l'autre côté de la falaise.

Les égouts

Dirigez-vous vers la gauche. Utilisez le hot-dog sur la plante. Approchez-vous du nid. Utilisez l'œuf sur le nid afin de prendre celui qui est dans le nid. Redescendez et utilisez le trou. Dirigez-vous dans les égouts et allez à l'extrême gauche du niveau. Une fois en face du mur, prenez le champignon et positionnez-le au milieu de l'alcôve. Positionnez votre personnage à droite de l'alcôve. Utilisez le bocal sur le champignon. Entrez dans le passage. Positionnez-vous à gauche de l'escalier. Utilisez la farine et passez les rayons lumineux. Prenez les titres puis sortez des égouts. Rendez-vous à la station de métro. Retournez voir la tenancière et donnez-lui les titres et tous les objets possibles afin de passer à la mission suivante. Malheureusement, vous êtes conduit en prison.

La prison

Examinez la cellule. Utilisez le lit et prenez le morceau de métal que le prisonnier vous donne. Utilisez le morceau de métal et allez dans la cellule latérale. Parlez avec le prisonnier. Cliquez sur le tapis sur le sol. Descendez dans la trappe. Utilisez le plan pour sortir. Une fois dehors, utilisez le morceau de métal.

Le vaisseau

Entrez dans le vaisseau. Parlez avec l'officier. Allez dans votre chambre. Ramassez les fleurs et donnez-les au couple. Dérobez le portefeuille et allez au bar. Utilisez tous les papiers du portefeuille et discutez avec le barman et le militaire. Commandez à boire.

Le palais

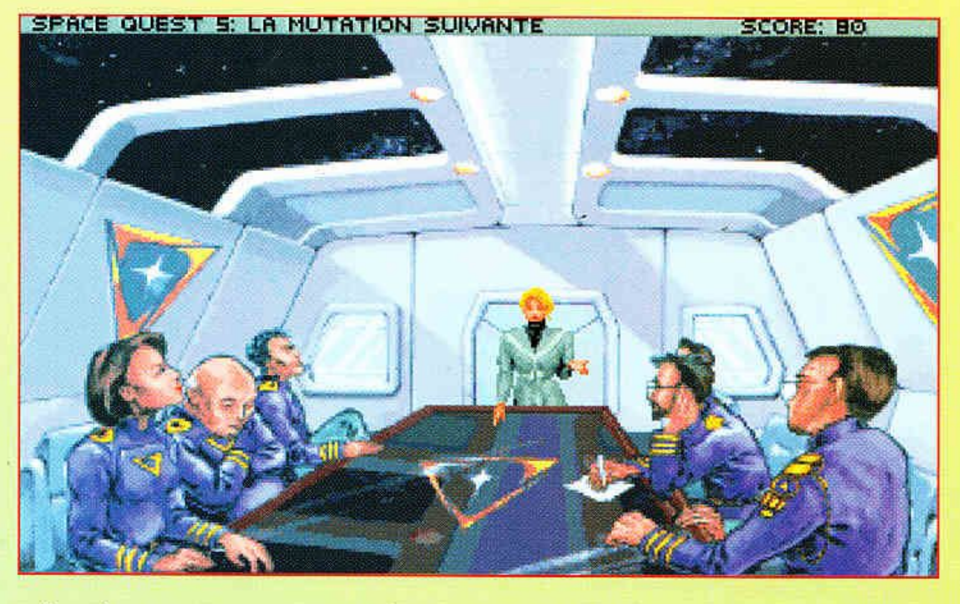
Une fois arrivé, parlez à tous les personnages. Demandez au militaire de s'occuper de la vieille dame afin de vous permettre de lui prendre sa fourrure. Demandez-lui de vous suivre au bar. Entrez dans le magasin et prenez un tournevis. Parlez au marchand. Il vous donne un livre. Lisez-le puis rendez-vous au bar. Parlez à l'ouvrier et acceptez la mission. Prenez la lettre et rendez-vous au palais. Utilisez le mot de passe pour entrer et passer les gardes. Dirigez-vous vers la gauche. Retournez au magasin et demandez une boîte au marchand (s'il ne vous donne rien, volez-la !). Retournez voir le chien. Utilisez le tournevis sur la boîte et utilisez la fourrure sur la boîte. Utilisez-la sur le chien. Passez le jardin. Utilisez le trophée sur le mur pour aller à la porte de la chambre. Parlez avec la femme. Retournez voir l'ouvrier au bar. Dites-lui que vous avez accompli sa mission : c'est un dieu grec. Prenez les clés et demandez au militaire de vous trouver un uniforme. Dirigez-vous près du palais et changez-vous. Contemplez l'animation et attendez que le militaire vienne vous libérer. Parlez-lui (2) en prenant toutes les phrases du poème. Retournez au bar. Parlez à la femme. Prenez le laissez-passer. Retournez à la salle des engins. Demandez au militaire de vous trouver une caisse.

L'astroport

Rendez-vous à l'astroport. Dirigez-vous vers la droite et examinez la caisse. Utilisez le laissez-passer sur la caisse. Montez dans la caisse. Contemplez l'animation et dirigez-vous dans la soute de droite. Montez l'escalier. Dirigez-vous deux fois vers la droite. Prenez le pied de biche et rendez-vous dans la salle des caisses. Bougez-les toutes afin de révéler un passage secret. Entrez dans le passage et descendez. Utilisez le pied-de-biche sur la grosse caisse. Prenez la bouteille de gaz et le ballon. Examinez le réceptacle blanc et cliquez dessus. Utilisez le gaz sur le ballon et contemplez l'animation. Retournez à la salle du pied-de-biche. Parlez à la femme. Demandez-lui son passe. Retournez à la salle du réceptacle blanc. Utilisez le passe sur le réceptacle. Prenez le cristal. Retournez voir la femme. Dirigez-vous derrière la console et utilisez le cristal sur son support. Actionnez la console. Parlez à la femme. Demandez-lui où se trouve son père. Sortez puis attendez un moment pour revenir. Pariez avec son père sur le cristal. Pariez alors avec sa fille une demande de mariage. Parlez à nouveau avec son père. Le cristal se détruit et vous pouvez alors admirer la fin. Félicitations, vous êtes vraiment très fort. ■

SPACE QUEST

BioGénération 4, n° 194, Septembre 2005. EXCLUSIF ! L'interview de Roger Wilco, héros de la Space Quest Saga ! Par notre pulpeuse reporter Slung's Naroboyl GarBrzcv.



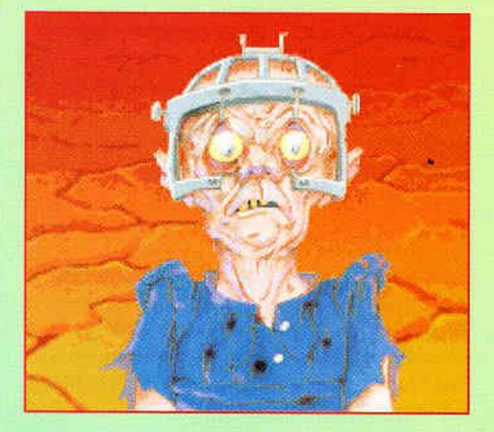
C'est dans sa sympathique demeure de Xénon que nous a accueillis Roger Wilco, sympathique jeune homme d'une soixantaine d'années. Il a gentiment accepté de nous raconter l'histoire de sa vie.

BioGen 4 : Roger, bonjour ! Pouvez-vous nous faire un bref résumé de vos aventures ?
Roger Wilco : Ok ! No problem, cocote ! J'te préviens, beauté : ça va chauffer. Mets ton parachute ! Tout a commencé en l'an 86 de votre ère avec un petit jeu un peu crade, mais qui faisait un tabac dans les chaumières...

SPACE QUEST I : THE SARIEN ENCOUNTER

Le Vaisseau et autres lieux

Les Sariens (que leur nom soit maudit jusqu'à la septième génération) venaient d'intercepter le vaisseau dans lequel je me trouvais et qui transportait un appareil capable de transformer une planète morte en soleil. Mon objectif était donc de retrouver ce dispositif diabolique et de le neutraliser grâce à mon astuce proverbiale.
En allant au bout du couloir, à gauche de ma position de départ, je trouvai une carte magnétique sur le cadavre de l'un de mes confrères. Tout heureux de cette trouvaille (la carte, pas le cadavre), je me rendis dans la cartouchothèque croisée précédemment. Tout à coup débouche un de ces tarés de scientifique juste en face de moi. J'ai juste le temps de noter le nom de la bande magnétique qu'il me demande de prendre dans la cartouchothèque avant qu'il ne trépasse. Je compare ce nom avec les codes de mon manuel et je prends la bande à l'aide du terminal de commande. Puis je repars à gauche. Je me dis alors : «Tiens, si je changeais de niveau ? Et hop ! Dans l'ascenseur ! J'entre dans la pièce du centre. Ce petit objet, là, qui clignote, est amusant (j'était très gamin à l'époque).
Je sors de la pièce et me dirige vers l'est deux fois de suite. Voyons voir. Encore un ascenseur. C'est parti, nous descendons puis prenons vers la droite. Zut ! Des gardes ! Cachons-nous derrière ce mur, en haut à gauche, et continuons notre chemin vers l'est. Des boutons lumineux ! Moi qui adore appuyer sur les boutons... J'aime l'orange en plus. Clic, djiii ! «Open, et hop, la carte magnétique dans la fente à gauche de l'ascenseur ! Un placard ! Pas à balais,



j'espère ? Oh ! Cette combinaison me va comme un gant. Direction le vaisseau. N'oublions pas la ceinture de sécurité. Superbe, ce tableau de bord. Un coup sur le bouton de droite, je tire sur le manche, plus deux ou trois manipes et nous voilà partis.

Close Encounters of the Third Kind

Cette ceinture, c'est la poisse ! Enlevons-la et prenons le kit de survie. Ouvrons-le, prenons le morceau de verre qui se trouve devant le vaisseau et partons vers l'est puis vers le sud. Ces jolies fleurs feraient un superbe bouquet (!) pour une future Mme Wilco. Adjugées, vendues ! Horreur ! Une araignée bionique ! Fuyons vers le nord et bifurquons deux fois à l'est. Maudite araignée ! Évitons-la et dirigeons-nous vers le sud. Spacieuse, cette caverne, et si romantique ! Utilisons l'eau déshydratée sur ce monstre, qui a l'air de ne pas avoir pris une douche depuis longtemps. Mettons cette queue de monstre dans notre poche (sans jeu de mots douteux) et mettons le cap au sud pour emprunter le chemin pentu puis prenons au nord et à l'ouest en évitant une nouvelle fois l'araignée. Paf ! Écrasée sous un rocher ! Allons à gauche puis au nord et deux fois à l'est et passons entre les deux colonnes. Empruntons à la nature pour un court instant ce petit rocher et allons à l'ouest. Cher monstre ! Voici pour toi de superbes fleurs. Cadeau apprécié, dirait-on. Contournons la grille et utilisons notre petit rocher sur celui qui est tout fumant, afin d'ouvrir la porte. Filons à gauche, juste le temps d'utiliser le morceau de verre sur le rayon laser. Ha,

lala. C'était le bon temps… Où en étais-je ? Ah, oui. Je disais que j'étais en train de prendre un chemin en pente pour ensuite tourner deux fois à l'est, en évitant les gouttes d'acide. V'la t'y pas que je tombe sur une espèce de traducteur. Moi, avec ma curiosité naturelle, je l'allume et poursuis mon chemin vers l'est. Et maintenant, un hologramme ! Comme dans Star Treck. Le scénario disait qu'en toute logique, je devais utiliser la queue du monstre sur l'hologramme. Bon, bah… Moi, j'étais payé pour ça. Alors j'ai rien pu faire… Les scénaristes ont vraiment des idées tordues…

Le bar

Ma première action dans ce chapitre est d'utiliser la cartouche sur l'ordinateur et de noter le code à quatre chiffres. Une fois la cartouche récupérée, je monte dans le petit vaisseau en évitant les rochers. Je refuse alors la proposition de l'homme et prends la clé du vaisseau. J'attends que l'homme revienne pour accepter sa proposition et je peux enfin rentrer dans le bar. Une fois que le joueur de jackpot se retrouve désintégré, je m'installe à sa place dans l'intention évidente de gagner quelques petites parties. C'est après avoir remporté au moins 50 Buckazoids que je me décide à sortir du bar pour prendre les directions nord puis est. J'entre ensuite dans le magasin et donne au vendeur le coupon de réduction. Je choisis le dixième robot (NAV -201 pour les intimes) et me dirige vers le sud afin d'entrer dans le bar. Je vais au comptoir et donne le coupon au barman puis engage la conversation par deux fois en répondant affirmativement à chaque fois par un «Yes» sonore, en n'oubliant pas de noter le nom du secteur qu'il me donne. Bien sûr, je ne peux m'empêcher de refaire une petite partie de jackpot, où je gagne 214 Buckazoids puis, les poches pleines, je me dirige vers l'ouest. J'attends que le vendeur m'adresse la parole puis je pars vers le nord et achète le vaisseau du haut puis décolle sans tarder… Une fois dans l'espace, les coordonnées notées dans le bar me sont vraiment très utiles. Ce pauvre robot ! J'espère ne pas l'avoir vexé en répondant «No» à sa question électronique (e-mail ?).

Machine à Laver = Machine à Roger

J'appuie frénétiquement sur le bouton à gauche de la porte du sas. Une fois à l'intérieur, je me place à droite de la porte en attendant que le robot arrive pour entrer dans le vaisseau. Je ne me souviens plus très bien comment j'y suis arrivé, mais j'ai ouvert la boîte du centre puis la machine à laver dans laquelle j'ai pénétré. Quel manège se fut, quand l'engin se mit en marche ! J'en ai encore le tournis. Au final, j'ai pu ramasser la carte par terre et partir vers l'est. Arrivé à cet endroit, j'ai pris l'ascenseur de gauche, puis à l'ouest j'en ai repris un autre. Je suppose que vous connaissez mon célèbre sixième sens ?

***BioGen 4 :** La paresse ?*

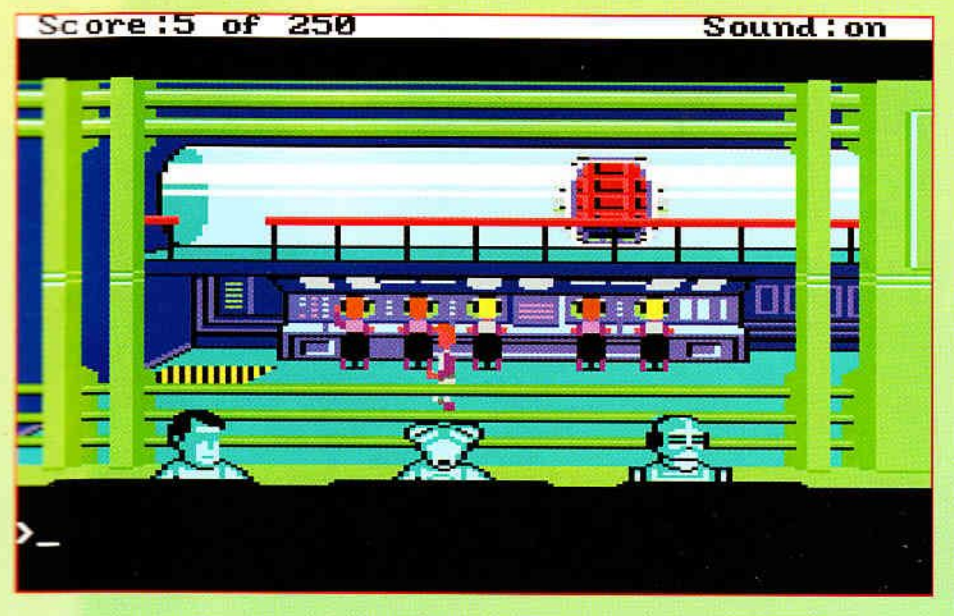
Roger : Non, ça c'est le septième. Enfin bref, j'ai pris trois fois de suite à droite et donné la carte au robot. Dès qu'il eut disparu de l'écran, je soulevais le comptoir et prenais l'une des deux grenades. Bien évidemment, je refermais le comptoir juste avant qu'il ne revienne et je me dirigeais à l'ouest. Je me plaçais alors astucieusement au-dessus du garde et la lui lâchais sur la tête (comme une pierre au-dessus d'un pont). Je retourne alors chercher une deuxième grenade et je prends trois fois à l'ouest. C'est à ce moment que je commence à croiser, à n'en plus finir, des Sariens… que je liquide sans pitié à l'aide de mon pistolet. Je prends l'ascenseur et vais deux fois à droite. Sur le garde se trouve une télécommande ; bien pratique pour diriger le champ de force. Moment crucial : j'appuie sur le bouton clignotant à la base du Star Generator, je compose le code à quatre chiffres noté plus haut et m'enfuis à toutes jambes vers l'ouest en prenant l'ascenseur tout en tuant le garde. Je pénètre alors dans l'ascenseur de droite et monte dans la capsule.

***BioGen 4 :** Comme cela semble excitant !*

Roger : Ah Oui ! À l'époque, on savait rigoler ! Mais attendez la suite ! Vohaul's n'avait pas dit son dernier mot ! Je vais vous raconter tous les ennuis qu'il m'a causé dans…





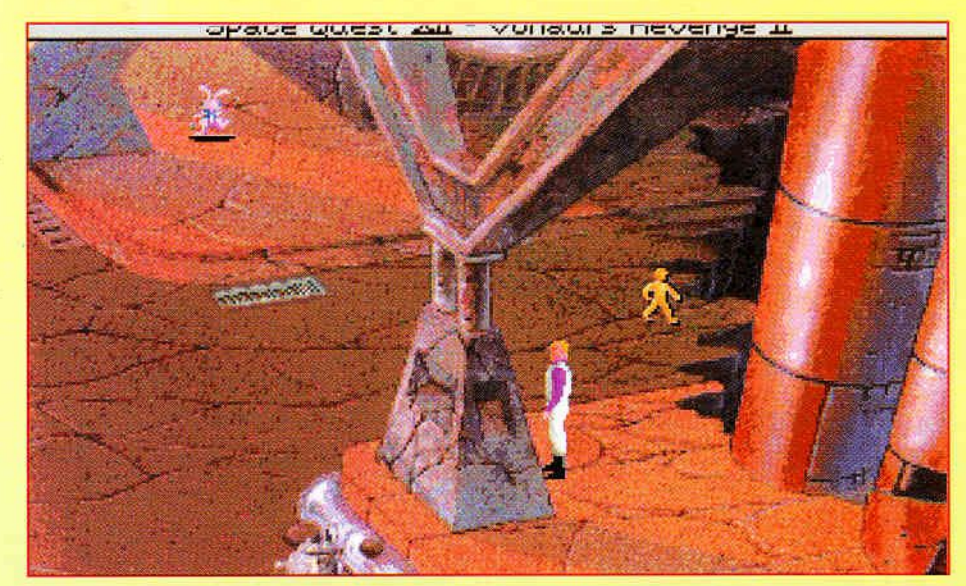


SPACE QUEST II : VOHAUL'S REVENGE

Envahir la Galaxie à l'aide de clones déguisés en représentants d'assurances, tel était le nouveau plan diabolique de Vohaul. Heureusement, je balayais dans les parages !

La station

J'étais bien sur cette station orbitale. La cage était dorée. Je balayais tranquillement quand il a fallu que cette foutue montre se mette à sonner ! Et hop, mon balais fétiche qui se tire, le troisième en une semaine. Qu'est-ce que j'allais prendre ! Je regarde ma montre, je presse les boutons < H >, < T >, < C > et je monte sur le disque du plafond. Chouette, cet uniforme ! Juste à ma taille (normal : c'est le mien). Voyons… fouillons ces casiers. Allez ! On prend tout et on referme. Allons maintenant discuter avec les techniciens qui se tiennent près des consoles d'ordinateurs, histoire de s'in-





former (je leur devais à tous du fric !) et dirigeons-nous maintenant vers la plate-forme à gauche de la salle principale. Faisons < Look Ship > sur le tube et < Go > dans la navette !

Moi : Roger ! Toi : Wilco ! Nous : Space Quest !

Si j'avais su ! Quel matériel de M...., quand même ! Enfin, je suis libre... Dans une jungle féroce et pleine de pièges. C'est avec empressement que je fouille le garde pour le délivrer de tout objet inutile et que je désactive la sonnerie de l'hovercraft. Un second garde ne devrait pas tarder d'arriver, me semble-t-il. Je me cache donc derrière un gros arbre en haut à droite pour l'attendre puis une fois ce dernier passé, je me dirige vers l'ouest par le chemin du haut. J'ai justement quelque chose à poster alors que j'aperçois une boîte aux lettres. Je fais Mail Form et je prends le sifflet. Je ne suis pas allergique, alors prenons prudemment un peu de ce pollen et filons au nord. Je traverse sans encombre le labyrinthe en suivant le chemin et je cueille quelques baies sur les buissons. Je refais le chemin en sens inverse et prends les directions sud, est et une nouvelle fois est. Je passe devant le gros rocher en bas à droite et délie la corde devant la créature. Une fois dans le marais, je prends par l'ouest, je reviens en arrière par le chemin du haut et utilise les baies sur le costume. Je pars ensuite à l'est et je passe derrière l'arbre après l'épreuve du crocodile. Bon Dieu ! je n'ai plus pied ! Vite, une grande inspiration et je plonge dans les eaux profondes. Habitué à nager longtemps sans respirer, je me dirige vers l'ouest et remonte vers la lumière. Je prends la gemme et replonge pour retourner à l'est. Hors de l'eau, je me rends deux fois à l'est et grimpe sur le tronc en travers du ravin. Je vais à nouveau à l'est et je passe entre les deux arbres pour me laisser saisir au collet. Une fois enfermé, j'appelle l'homme par deux fois et je lui lance le pollen dès qu'il s'approche. Je peux ainsi lui prendre la clé et m'enfuir, en pensant à prendre la corde. Moi qui adore les labyrinthes, je suis servi ! Je me hasarde vers le nord puis deux fois vers l'ouest. Je grimpe sur le tronc d'arbre, j'y attache la corde et m'en sers pour descendre. Arrivé au bout de celle-ci, je la fais se balancer. J'ai tout juste le temps d'échapper à l'animal en passant sur l'autre rive. < À ce moment précis, une sauvegarde s'impose >. Je pars alors à l'ouest et entre par l'ouverture. Là, j'utilise la gemme et pars vers l'ouest. Ouille ! Quelle chute ! Par ici la gemme et direction le sud. Cette créature réagirait peut-être si je lui parlais. Allez. Au trou le Roger, et glissons la gemme dans la bouche. Empruntons l'échelle pour descendre et prenons à droite jusqu'à la première. Là, je descends et je vais à droite jusqu'au premier croisement. Pardonnez-moi, mais ma mémoire me joue des tours et je ne souviens pas complètement du chemin emprunté. Mais je me rappelle que pour sortir, j'ai dû plonger dans un tourbillon et me diriger vers l'est... C'est avec joie que j'ai aperçu la plate-forme. J'allais peut-être enfin pouvoir décoller. Je soufflais dans le sifflet et donnais le cube à la créature. Devant le passage, je prenais le rocher, partais au nord et me cachais derrière les buissons. Au moment où le garde arrivait, je lui lançais adroitement le rocher et prenais l'ascenseur en me servant de la carte. Je pouvais ainsi entrer dans la navette et la faire décoller.



Le piège

Tout en évitant les nombreux robots et aliens, je me dirige alors vers la gauche et prends l'ascenseur pour aller au troisième étage. En sortant de celui-ci, je vais deux fois à l'ouest, j'ouvre la porte et prends l'objet qui s'y trouve derrière. Je repars en sens inverse et monte au quatrième étage pour me diriger à nouveau deux fois à l'ouest. J'ouvre la nouvelle porte et prends le cutter. Je sors et entre dans les toilettes à l'ouest. Je rentre dans la troisième cabine pour prendre du papier et me dirige deux fois vers l'ouest en ressortant. Je me rends au cinquième et vais deux fois à droite. J'ouvre encore une porte et me saisis de tout ce qui traîne. finalement, je reprends l'ascenseur et vais au premier. Une fois arrivé, je prends à l'ouest puis au sud. Alors que je suis enfermé, je me colle contre la paroi gauche et j'utilise la ventouse dès que le sol s'est retiré à moitié. Je me sers alors de la commande < Let Go > quand il s'est refermé.

Vohaul

Je mets le papier dans la corbeille et vide celle-ci. Puis je marche vers l'est jusqu'à ce que je puisse monter au niveau supérieur où se trouve Vohaul. Je coupe la vitre à l'aide du cutter et je sors par la grille d'aération. Je presse le bouton rouge derrière le pis-

ton et je prends la sortie pour me rendre à l'ouest. Je pousse l'interrupteur et tape le mot < Enlarge > devant l'ordinateur. Je pars à l'est et me rends sous la cloche pour regarder l'écran. Je fais < Search > et monte les escaliers. À l'est, je trouve un masque que j'enfile et prends les directions sud et ouest trois fois. J'attends que le robot me suive et je me dirige onze fois à l'est. J'ouvre la première porte et je fais partir la capsule de secours. Il ne reste plus qu'à entrer dans la chambre...

BioGen 4 : Oh, Roger ! Comme j'aurais aimé être à vos côtés !

Roger : N'est-ce pas ? Je suis vraiment formidable. Mais j'arrive toujours à m'étonner moi-même. Tenez, dans l'épisode suivant, par exemple...

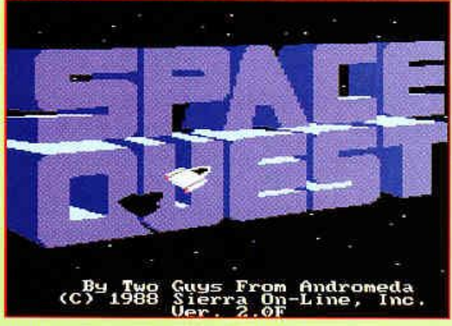


SPACE QUEST III : PIRATES OF PESTULON

J'étais en train de dériver dans l'espace à bord de la navette de survie lorsqu'un immense vaisseau est venu me ramasser et me déposer dans ses soutes. Je dois donc me tirer de ce guêpier. Il y a vraiment de tout dans ces soutes. Même un vieux Tie Fighter rouillé ! Je parviens à sauter dans des wagonnets et à me retrouver sur un tapis roulant... en direction d'un broyeur d'ordures (scène connue). Je réussis à me mettre debout sur le tapis et à sauter sur le rail qui le longe. Je le suis vers l'ouest et saute sur la nacelle. Je me dirige encore à l'ouest et lâche ma sonde sous le deuxième poteau, vers la droite. J'aborde finalement la passerelle à l'avant-plan et je tombe délicatement dans un tas d'ordures. Je prends le générateur à gauche et grimpe à l'échelle. Au nord-est, je rentre dans le tuyau pour me faire dévaliser par un rat ! Reparti furieux vers l'ouest pour repasser par l'échelle, je prends tous les objets à l'extrême gauche et me dirige vers la sortie. En allant deux fois au nord puis une fois à l'est, je me saisis des câbles (sponsorisés par Wired) et repars vers l'est. Je grimpe à gauche de la tête et j'utilise alors l'échelle sur le flanc gauche. J'ouvre le trou d'homme, j'attache le câble au générateur dans le vaisseau et je flanque le réacteur dans le trou. Je m'assieds devant l'écran pour taper les chiffres < 1, 7, 3, 8 >, je règle les boucliers avants et frappe ensuite la combinaison < 2, 1, 1, 2, 5, 3 > puis je quitte le siège et sors du cockpit.

Phleebhut

Ah ! Phleebhut ! Comme j'aimais cet endroit ! À mon arrivée, je prenais deux fois à l'est puis je suivais la route du nord jusqu'à un magasin. Je donnais une gemme au marchand, répondait < Non > à ses deux premières questions, oui à la troisième et j'achetais ce qu'il me proposait. Après être sorti de cet endroit, je m'apercevais rapidement qu'un policier me suivait. Je me dirigeais vers le sud deux fois



puis vers l'est. J'attendais sous l'arche que le robot se fasse "tuer". J'utilisais alors le bâton situé à gauche des restes fumants de ce dernier puis je suis parti à l'est et j'entrais dans le vaisseau. Je m'asseyais devant l'écran et tapais les coordonnées < 2, 3, puis 2, 1, 1, 2, 5 >.

Le Monolith Burger

La faim me tenaillait. Heureusement, le Monolith Burger et ses MacDaubes étaient là pour me remplir l'estomac. Je me dirige alors vers l'ouest. Une fois entré dans le magasin, j'achète de la nourriture au serveur et m'assieds à une table vide. Rien ne vaut une bonne partie de jeux vidéo pour aider à digérer. Un message apparaît tout à coup, j'utilise l'anneau et je retourne au vaisseau pour partir vers la planète Ortega < 1, 2, 1, 1, 2, 5, 3 >.

Ortega

Je prends les directions sud, ouest et sud et j'attends là que les pirates s'en aillent. Curieux, je jette un coup d'œil dans le téléscope et m'empare du détonateur situé à droite du gros bloc. Devant le poteau, je tape l'instruction < Get Pole > et je me dirige vers l'est deux fois puis au nord. J'entre alors dans le bâtiment par la droite puis je prends à l'ouest. Au fond de la salle, je tourne à l'est et je grimpe à l'échelle. Puis je jette le détonateur dans le trou et regrimpe à l'échelle pour repartir vers l'ouest. Après moult péripéties, j'arrive devant la crevasse où je tape < Use Pole > puis je repars en direction du vaisseau et décolle pour me rendre à Pestulon, aux coordonnées < 2, 1, 1, 1, 1, 2, 5, 3 >.

Pestulon

Première direction sur Pestulon : l'ouest. Je prends et j'utilise la ceinture puis j'entre dans le ScumSoft en descendant les escaliers. Je pénètre dans la pièce de gauche puis je prends une porte à nouveau sur gauche... si je me souviens bien. Je ramasse alors tout ce qui traîne et je reviens à la première porte à droite. Ce sont les bureaux, je crois, et à chaque fois que je croise une poubelle, hop, je lui file un petit coup de vaporisateur ! Je repars vers l'ouest (par le deuxième couloir de gauche) et je prends par l'est au fond de la salle puis ensuite au nord (par le couloir de droite). J'ai alors deux choix : soit le bureau est vide et je l'inspecte, soit il est oc-



cupé et je pars vers le sud puis le nord. Dans le bureau, je prends la carte sur la table, je sors, je fais une photocopie de la photo et la replace à son emplacement d'origine, et je repars à l'entrée des bureaux. J'utilise la photocopie et la carte sur la première porte à droite du couloir et je me sers de l'atomiseur sur les cubes gélatineux.

La fuite

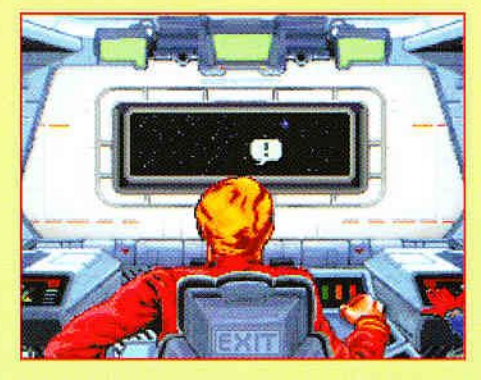
Après avoir vaincu Elmo, je me retrouve dans l'espace et j'entre les coordonnées < 6,8 >. Suivant les indications du radar, j'arrive à changer la position du bouclier anti-missiles (avant ou arrière) et ainsi à sauver ma peau, ou du moins à retarder le massacre !

SPACE QUEST IV : THE TIME RIPPERS

Une brèche du continuum espace-temps s'était tout à coup ouverte sur le chemin me ramenant à Xenon. J'atterris donc au beau milieu de ce qui était à l'époque l'un des futurs épisodes de Space Quest, le XII pour être précis, qui tournait sur Silicon-Cray (souvenez-vous : SGI et Cray Industries se sont alliés en 1999 pour contrer le redoutable trio Ninten-do-Sega-Burger King. Ils ont coulé peu après, à l'avènement de la Mad Fax Corp.).

Space Quest XII

Peu après mon «atterrissage forcé», je ne tardais pas à trouver une corde à l'est. Elle pourrait sûrement me servir à capturer ce lapin rose, qui paraît déborder d'énergie (hum !). Je me place donc dans ce but derrière un pilier en haut à gauche, pour échapper à la fois au zombie et au droïd. J'utilise la corde près du pilier et attrape le lapin puis je repars à l'ouest jusqu'à tomber nez-à-nez avec un vaisseau. Curieux, je jette un coup d'œil à l'intérieur et vide la boîte à gants. Manque de pot, les batteries de l'ordinateur sont à plat. Qu'importe, je peux utiliser celles du lapin. On verra bien si elles durent assez longtemps ! Je pars au nord et je prends la capsule dans le dôme vert pour la reposer aussitôt. Je vais alors à l'est pour me retrouver devant la bouche d'égout. Je l'ouvre et pénètre dans le gouffre béant. Je taxe au passage le bocal et j'appuis sur le bouton du bureau. Quelle triste histoire, quand même. Je dois tout faire pour que ça n'arrive pas. J'ouvre



le sas de gauche et rentre dans les égouts. J'ai assez de bon sens pour attendre l'éventuel passage d'un autochtone et je me dirige vers le sud. La chose une fois réalisée, je prends à l'ouest jusqu'à l'échelle. J'attends le départ des ScumCops et je sors pour prendre à l'est. Je monte dans le vaisseau et utilise la machine à voyager dans le temps où je note le code à six signes tout en trifouillant deux ou trois fois les cadrans (je retape même le code à l'envers !) dans l'espoir de me tirer au plus vite de ce futur apocalyptique.

Space Quest X

Je sors du vaisseau vers l'ouest et, malin comme je suis, je me fais capturer par un ptérodactyle. Dans le nid, je fouille par réflexe professionnel le corps et je descends par le trou du bas pour finalement m'embarquer à bord du sous-marin. La poisse était vraiment avec moi : un monstre, qui n'avait sans doute rien de mieux à faire, nous attaque par surprise. Heureusement, j'appuie dès son apparition sur le bouton rouge et je lui fourre une bouteille d'oxygène dans les mandibules. Cette action d'éclat a pour résultat d'épater ces dames qui m'emmènent tout droit à la Galleria.

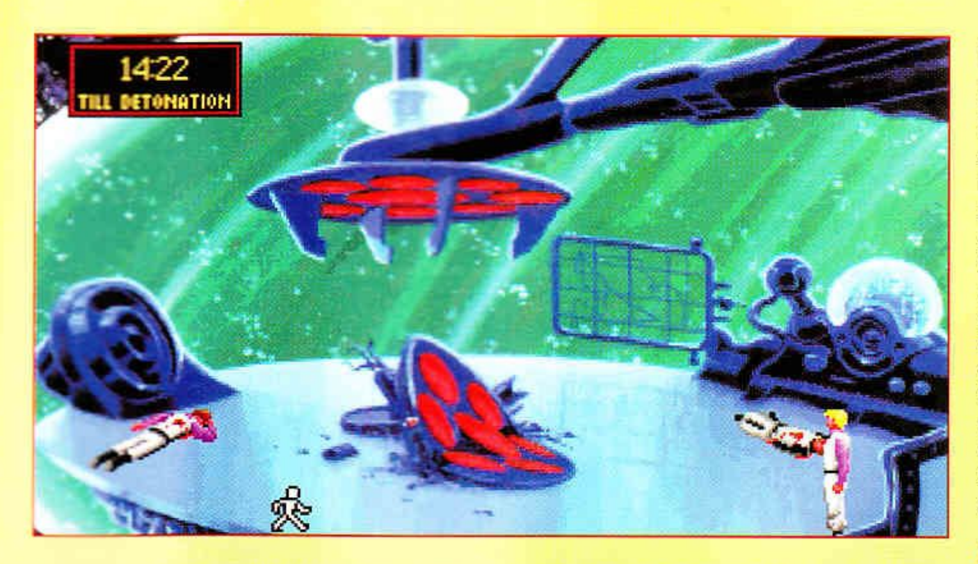
La Galleria : galère ! galère !

Je ramasse la carte de crédit et je me rends chez le tailleur pour Dames. J'essaie alors une robe puis je fais semblant de payer pour être viré du magasin. Je vais chez Big & Tall m'acheter un costume neuf puis je me fais engager au Monolith Burger (souvenez-vous !) pour y gagner une petite dizaine de Buckazoids. Je prends un cigare. Je me fais réembaucher en refusant l'arcade pour un gain plus important, je retourne acheter la robe et l'essaie en admirant ma démarche élégante. J'encaisse ma paye grâce à la carte de crédit et j'achète le Hint Book de Space Quest (pas ce numéro de BioGen 4, un autre !). J'achète ensuite un adaptateur (slot) pour l'ordinateur PocketPal et je me change dans la cabine du tailleur. Je peux enfin me rendre à la salle d'arcade. La Galleria était connue pour abriter l'une des meilleures salle d'arcade de tous les temps. Les choses ne devaient pas avoir trop changé... Horreur ! les ScumCops (merci pour LucasArts et son Scumm System) ! Je m'enfuis vers le Skate-O-Rama. Je me dirige vers la gauche quand deux Cops surgissent. Je sors en toute hâte et je rentre à nouveau dans la salle d'arcade. Je pénètre dans le Time Pod et note le code à l'écran. Je trouve les coordonnées dans le Hint Book et sur le vieux papier de bonbon. En route pour Ulence Flats !

Space Quest I

Que ces sprites EGA ont l'air ridicule à côté de mes graphismes VGA ! Je rentre dans le bar et parle aux extraterrestres. C'est qu'ils sont jaloux, en plus ! Ces motos EGA sont vraiment superbes. Si belles que j'ai envie de les toucher... Je rentre à nouveau dans le bar, prends la boîte d'allumettes puis repars en plein dans Space Quest XII *via* le Time Pod. J'utilise le slime sur la serrure à l'est et j'allume le cigare à l'intérieur de la pièce. J'examine le tableau de commande et j'entre les nombres < 160, 035 et 110 >.





Avec un peu de chance, j'ai acheté le bon adaptateur. Les bornes me permettront de le vérifier. De toute façon, un échange est possible : il est toujours sous garantie ! J'ai donc accès, grâce à l'ordinateur, aux plans des étages. Je prends l'ascenseur puis vais à l'est ; je monte les escaliers et me dirige vers l'est, le sud et l'ouest jusqu'à une porte. J'y entre le code trouvé dans le Hint Book < 69, 65, 84, 76, 69 > et je glisse tous les icones dans la corbeille (les WC), sauf celle de Space Quest. Le temps m'est maintenant compté, et Vohaul tient mon fils en otage. Je retourne à l'entrée et je trouve mon chemin jusqu'au tunnel lumineux. Petit problème : Vohaul, se sentant menacé, a transféré son esprit dans le corps de mon fils ! Sans perdre de temps, je bats Vohaul en cliquant frénétiquement de la souris lorsqu'il fait une pose. Je descends alors l'échelle et je retransfère les esprits d'un corps à l'autre. Pfou ! Impressionnant, pas vrai ?

BioGen 4 : Comme c'est émouvant !

Roger : Tenez, voici un kleenex™. Mais attendez ! Mon éjection du simulateur de vol est restée dans toutes les mémoires. Souvenez-vous, c'était dans...

SPACE QUEST V : THE NEXT MUTATION !

L'académie

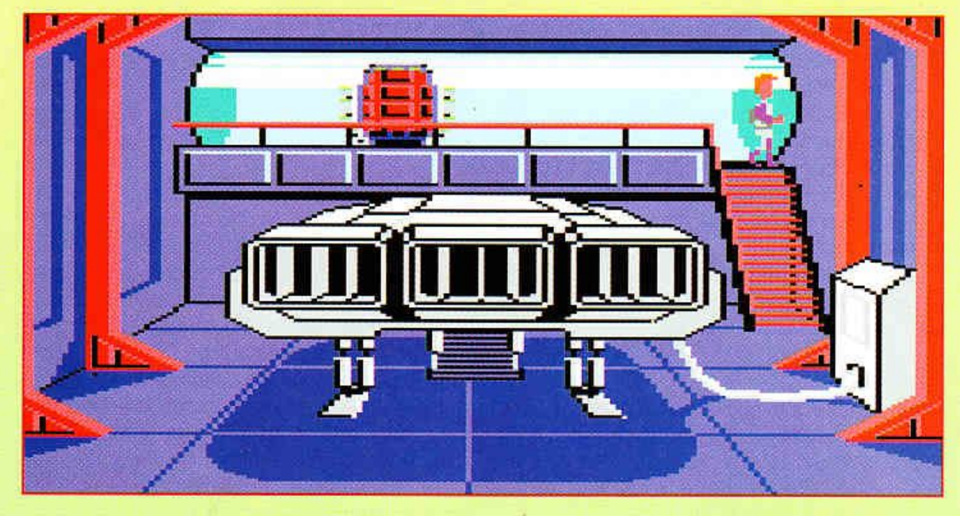
Bande de sauvages ! Me virer, moi, Roger Wilco ! Brutes ! Laissons-les tomber et partons en direction de la salle de classe. Et M.... ! Ce sont aujourd'hui les examens et je n'ai rien révisé. Bah ! Mon voisin de droite a l'air fortiche, je peux bien jeter un petit coup d'œil sur son moniteur de temps à autre (admirez le côté éducatif de ce jeu !), tout en faisant attention au droïd de surveillance. Les ennuis continuent : à cause de mon retard, je dois me taper la corvée de nettoyage ! Prenons les plots de signalisation et le Lav-O-Matic™ dans le placard à balais et changeons de niveau en sortant du couloir circulaire par l'intermédiaire de l'élévateur. Ma punition : nettoyer le sigle de la confédération, à l'aide des plots et du Lav-O-Machin. Ouf ! Fini, et pas trop tôt ! Allons jeter un coup d'œil aux résultats des examens... Quoi ! Nommé commandant de Vaisseau ! Yhaooouuu, Yeepee et toute la série !

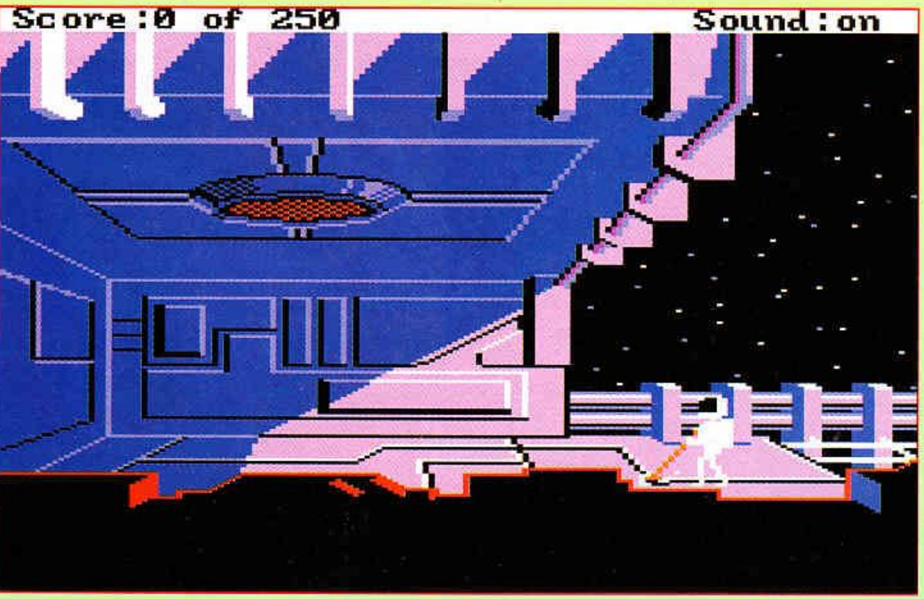
Roger Wilspock

Hum ! Confortable, ce fauteuil. Eh, Flo, tu peux contacter la CosmoFed, SVP, j'aimerais bien qu'on prenne le large, merci. Tiens, Baveux, voici les coordonnées de Peyu. Attention, passage en vitesse lumière s'il te plaît. Vionnnn ! Eh, ralentis, on arrive ! Bon, c'est peut-être le moment d'activer le SSR : déchets en vue. «Thus spake Zarathoustra» : j'adore la musique de 2001 A Space Odyssey (et Richard Strauss, accessoirement...). Rebelotte du côté de chez Gangularis. Quoi ! un passager clandestin ! Sortons par la porte du fond et allons voir ça de plus près. Prenons le sas de droite < Push Button >. Et M.... ! (bis) Mon uniforme flambant neuf ! Saleté d'alien ! Heureusement, à part ses urines toxiques, il n'est pas dangereux. Baptisons-le Spike ! Dévalisons maintenant la boîte à outils de Cliffy et revenons au poste de commandement pour nous asseoir un peu ; ressortons pour prendre la porte de gauche, qui mène à la station scientifique. Réfléchissons... Il doit bien y avoir un moyen de capturer ce bon vieux Spike... Tiens, je me mets sur la gauche et j'attends... Là... Vous voyez, il finit par sortir. Zou, dans le cylindre rouge - le Spike - avec quelques pilules anti-acides. Cliffy devrait être content. Maintenant, direction K.U. Quid ? Quomodo ? Un androïde ose m'intercepter ? Il va voir de quel bois je me chauffe. Allons dans la station scientifique et utilisons le télé-transporteur, comme dans Star Trek !

Roger et Wilco sont dans un vaisseau...

Me voilà sur K.U. Je vais au nord, vers la droite. Onk onk ! Moi Tarzan ! Allez hop, je vais sur l'arbre, et voici la rivière presque passée... et M...., ça casse. Enfin, prenons toujours ce bâton et allons cueillir des fruits, sur l'arbre, par exemple. Promenons-nous un peu. Tiens, des grottes ! Prenons celle de droite, mon instinct me le conseille. Oups, un précipice ! Un petit saut, et fini le gros trou. Ce rocher ferait des dé-





gâts s'il tombait. J'ai justement un bâton dans mon inventaire... Retournons à la rivière. Ciel, cet imbécile d'androïde revient à la charge ! Vite, dans le tronc, et le fruit dans son Jetpack ! Bien fait pour sa pomme... que je mets dans ma besace. Revenons au point de départ. Surprise : Cliffy est là. Téléportation ! Me voici dans le labo. Tiens, un caprice : je sors et je rentre pour retourner sur la planète. Au fait, Cliffy m'a refilé un objet, utilisons-le. Mais, c'est une plate-forme. Garçon, au cinquième SVP ! Pas mal, son vaisseau. Faisons le ménage, dans le placard de droite pour commencer. Je tourne les deux leviers, puis les roues. Tentons d'ouvrir les quatre loquets. Ah, ça y est. In ze pocket, ze Invisibilateur. Dehors maintenant, et direction le bar de l'espace. «Mise en orbite effectuée, mon commandant». Bien ! Spike, viens mon chien, on va au Bar de l'Espace !

Space Bar : A New Hope

Re-téléportation, Zwiip ! Ne soyons pas orgueilleux, asseyons-nous à côté de mes subordonnés. Oh ! Capitaine Quirk ! Quel plaisir de vous voir ! Maintenant, je suis Roger Wilco, héros interplanétaire. Gare à vous. Quoi ? Un défi, un duel ? ! Au clair de lune, aux pistolets, j'espère ? Évidemment que j'accepte, espèce de traqueur d'étoiles ! Paf, t'es bien eu, là ! Hum... Ces singes déshydratés, une fois humidifiés, pourraient m'être utiles. Allons maintenant délivrer ce pauvre Cliffy dans le quartier des détenus... Le voilà ! Spike, mon chien, mord les barreaux, mord ! Et hop : téléportation ! Hein, quoi ? Un signal d'alerte ! Mais vite, nom d'un chien ! Direction Klorox II ! Et rebelotte, visitons les lieux. Cette console d'ordinateur, dans la serre, devrait m'aider à faire le point sur la situation. Arghh ! un Mutant baveux ! Tiens, il est mort ! Épuisé d'avoir craché si longtemps, sans doute. Prenons le code inscrit sur ce bout de papier, il me permet d'accéder aux informations de la console. Intéressantes, ces infos... Notons les coordonnées du labo Genetix inscrites sur ce container, à gauche, et partons sur la planète Thrakus.

Thrakus

Avant de faire quoi que ce soit, munissons-nous d'un masque à oxygène et d'une petite réserve de ce précieux gaz. Ça doit bien traîner sur ce vaisseau... Une fois ces objets trouvés, je peux me faire téléporter. Dirigeons-nous vers la nacelle, à gauche ; récupérons la chemise et appuyons sur les boutons. Continuons vers la gauche... Heureusement, pour me tirer de cette épineuse situation, il y a l'intercom... et la chemise ! Chère ambassadrice ! Je ne vous remercierai jamais assez pour cette aide inespérée. Une fois à bord, faisons apparaître la cellule cryogénique (mais non ! c'est un jeu Sierra !) et plaçons-y l'ambassadrice. Pour ne plus se tromper, mieux vaut lire les instructions. De retour sur le pont, ordonnons à Baveux de foncer droit dans le champ d'astéroïdes. On verra bien s'ils osent nous attaquer ici ! Malheureusement, Cliffy a décidé de faire un remake de 2001 et part à la dérive dans l'espace ! Il nous faut donc aller le «repêcher» grâce à l'EVA-POD et au tableau de contrôle. Ensuite, direction le labo Genetix.



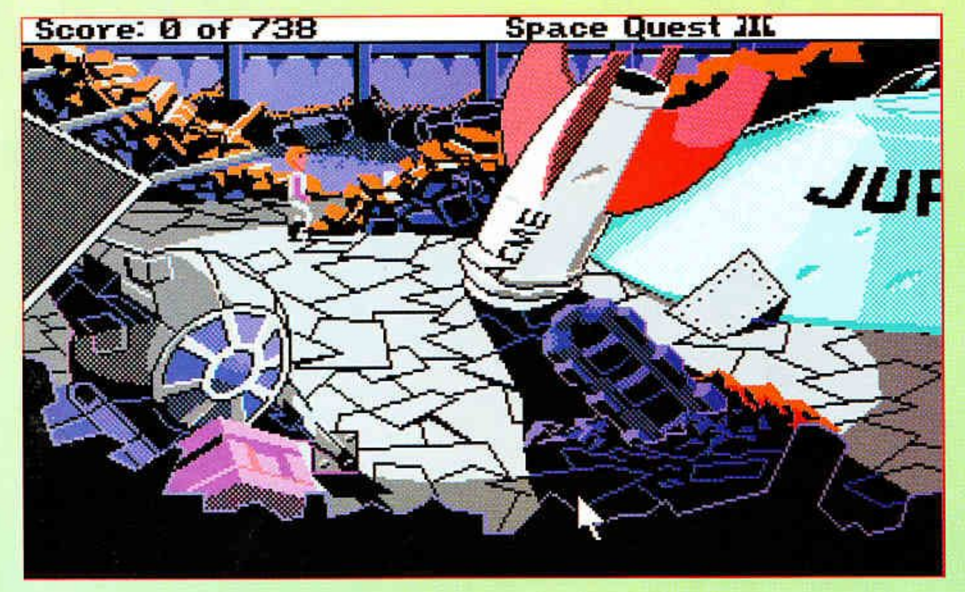


Genetix

Zut ! Je suis transformé en mouche ! Voletons donc entre la mare et l'intercom. Hop ! Ratée ma grosse. Et merci d'avoir allumé l'intercom ! Flo m'entendra peut-être si je me pose dessus. Allons vers la gauche et passons par la fente destinée aux cartes d'accès ; jouons au Jean-Michel Jarre pour savoir quel rayon commande la porte... Un laboratoire sans ordinateur n'est pas un vrai laboratoire. Et le PC de ce labo contient beaucoup d'infos. Jetons-y un coup d'œil. Heureusement qu'il y a ces caméras pour repérer Cliffy et mon corps en vadrouille ! Parlons au mécano et dirigeons-nous vers le haut. Un petit coup de perforeuse sur la carte de ce marchand vénusien, et elle devrait être acceptée par le contrôle du labo. Entrons-y et récupérons les bouteilles d'azote. Les explications de Cliffy sont les bienvenues. Grâce à moi (et un peu à lui), l'ambassadrice est sauvée. Partons pour Gingivitis où devrait se trouver le Goliath.

Le Goliath

On n'est jamais trop prudent (ou parano ?). Se rendre invisible pourrait être un avantage certain. Utilisons l'EVA-POD pour nous diriger sur le Goliath. Arrimons-nous. Un petit coup de chalumeau laser devrait pouvoir entailler la coque. Ce Mutant a l'air belliqueux. Essayons de ne pas nous faire repérer et dirigeons-nous vers la machine pour l'examiner. J'utilise le capuchon de vitesse lumière et je passe derrière le garde. Entrons par le trou bouché par la grille. Quel dédale ! Normalement, le commutateur du bouclier devrait se trouver au second niveau... Désactivons-le. Sauvé par l'androïde ! Merci Big Brother ! Les Mutants sont tous sur la plate-forme de téléportation ? Bon, tu peux y aller, Cliffy. Inverse les polarités. Damned ! Quirk s'est lâchement enfui ! Retournons sur l'Eureka pour faire face au monstre et activons le SRR ; délivrons l'ambassadrice, activons le processus d'autodestruction après que les plombs aient sautés et remplaçons le plomb défectueux dans le trou au fond à droite. Dans le couloir, le container commence à craquer. Direction immédiate et finale : la téléportation, sans oublier le fidèle Spike ! ■



REVENDEZ vos JEUX et CONSOLES d'occasion

30 à 70% moins cher que les jeux neufs.

ACHETEZ

3615 SCOREGAMES Commandes, nouveautés ...

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
- Lundi de [illegible]
- Mardi au samedi de [illegible] 19 h non stop
- Métro : [illegible]
- RER : [illegible]/St Michel
- BUS : [illegible]
- Parking : [illegible] ou Parcmètre

V.P.C.

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
☎ (1) 46 665 666 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
- RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
- Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- Samedi de 10 h à 19 h
- 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin
- BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
☎ (1) 30 61 47 47 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- RER : St Germain en Laye
- A 200 m du RER

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS



DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

MEGA CD / SATURN (dispo)

(+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 [illegible] (occasion) 990 F — CONSOLE 32 X 1290 F
CONSOLE SATURN (VERSION PAL) DISPO — TEL

MEGA CD Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

[illegible]	49 F	INXS	169 F	THUNDERHAWK	169 F
[illegible]	169 F	MICROCOSM	169 F	YUMENI MYSTERI MANSION	169 F
[illegible]	169 F	PRINCE OF PERSIA	169 F	GROUND ZERO TEXAS	199 F
[illegible]	169 F	SHERLOCK HOLMES II	169 F	SILPHEED	199 F
[illegible]	169 F	SONIC	169 F	WWF RAGE IN THE CAGE	199 F

MEGA CD Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

[illegible]	199 F	ANOTHER WORLD	349 F	ECCO 2	449 F
[illegible]	199 F	LETHAL ENFORCERS 2 (+ pistolet)	349 F	JURASSIC PARK	449 F
[illegible]	269 F	MICKEYMANIA	399 F	MEGARACE	449 F
[illegible]	299 F	NBA JAM	399 F	STAR WAR	449 F
[illegible]	299 F	DUNE	449 F	NIGHT TRAP (2CD)	499 F

SATURN Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

				CLOCKWORK KNIGHT	TEL
[illegible]	TEL	GOTHA	TEL	TAMA	TEL
[illegible]	TEL	MYST	TEL	VIRTUA FIGHTER	TEL

15 jeux attendus en Février 95

NEO-GEO

+ DE 300 JEUX DISPONIBLES

LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

CONSOLE NEO-GEO (+ 1 JEU) 1290 F — CONSOLE CD ROM NEO-GEO 3490 F
Memory Card 159 F — MANETTE 499 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

[illegible]	249 F	FATAL FURY 2	349 F	WORLD HEROES 2	399 F
[illegible]	299 F	SUPER SIDEKICK	399 F	SAMOURAI SHODOWN	699 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS CD) :

[illegible]	TEL	ART OF FIGHTING	429 F	SAMOURAI SHODOWN II	429 F
[illegible]	399 F	FATAL FURY SPECIAL	429 F	SUPER SIDEKICK 2	429 F
[illegible]	429 F	KING OF FIGHTER II	429 F	TOP HUNTER	429 F

CDX CHARME

ESPACE LIBRE SERVICE RESERVÉ AUX ADULTES

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

[illegible]	139 F	GIRLS OF VIVID N°2	249 F	SECRET INTERACTIVE	275 F
[illegible]	149 F	LADIES CLUB	249 F	NIGHT WATCH INTERACTIF	299 F
[illegible]	249 F	LEGEND KAMASUTRA	249 F	VIRTUAL VIXENS	314 F
[illegible]	249 F	DREAM MACHINE	275 F	VIRTUAL ESCORT	349 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

[illegible]	TEL	MADDAMS FAMILY	395 F	BRIGITTE «LIVE»	499 F
[illegible]	249 F	VIRGIN II	399 F	PENTHOUSE INTERACTIVE	625 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO (Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

☆☆☆ GAGNEZ DES CADEAUX ☆☆☆

par tranche de 100 F d'achat, vous obtenez 100 «Points SCORE»
Exemple (Achat d'un jeu valant 399F = 400 «Points SCORE»)

ACCUMULEZ VOS POINTS SCORE lors de vos achats par correspondance ou dans toutes les boutiques SCORE GAMES et GAGNEZ LES CADEAUX suivants :

600 POINTS SCORE	1 Cadeau Surprise	2000 «	» 1 Calculatrice
800 «	» 1 Porte monnaie multicolore	2200 «	» 1 Chronomètre
		2400 «	» 1 Pendulette
1000 «	» 1 Sacoche banane	2600 «	» 1 Balladeur K7
1200 «	» 1 Casquette	2800 «	» 1 Transistor FM
1400 «	» 1 Tee Shirt	3000 «	» 1 Appareil photo
1600 «	» 1 Montre sport	3200 «	» 1 Reveil radio
1800 «	» 1 Balladeur radio		

CHEZ SCORE GAMES, VOUS SEREZ TOUJOURS GAGNANTS

SONY PLAYSTATION

DISPO TEL

CD 32

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE 99 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

ARABIAN NIGHT	99 F	OVERKILL & LUNAR	139 F	CAPTIVE 2 LIBERATION	159 F
ALFRED CHICKEN	139 F	PIRATE GOLD	139 F	DANGEROUS STREET	159 F
LABYRINTHE OF TIME	139 F	SENSIBLE SOCCER	139 F	NIGEL MANSELL	159 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

BRUTAL SPORTS FOOTBALL	TEL	CANNON FODDER	199 F	LEGACY OF SORASIL	269 F
DRAGONSTONE	TEL	LAMBORGHINI	249 F	LITIL DIVIL	269 F
RISE OF THE ROBOT	TEL	QUICK THUNDER RABBIT	249 F	MANCHESTER UNITED	299 F

JAGUAR

1990 F CONSOLE JAGUAR + 1 JEU

MANETTE SUPPLEMENTAIRE 249 F — CD ROM JAGUAR TEL

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

BRUTAL SPORTS	249 F	DINO DUDES	249 F	TEMPEST 2000	249 F
CRESCENT GALAXY	249 F	RAIDEN	249 F	WOLFENSTEIN 3D	249 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

CANNON FODDER	TEL	RAYMAN	449 F	CHECKERED FLAG 2	499 F
BUBSY II	449 F	SYNDICATE	449 F	DOOM	499 F
CLUB DRIVE	449 F	THEME PARK	449 F	IRON SOLDIERS	499 F
DOUBLE DRAGON V	449 F	VAL D'ISER SKIING	449 F	KASUMI NINJA	499 F
DRAGON	449 F	ALIENS VS PREDATOR	499 F	RISE OF THE ROBOT	499 F

3 DO

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES (neufs et occasions)

CONSOLE 3 DO (version PAL) + 2 jeux TEL — JOYSTICK 6 boutons TEL
PISTOLET 3 DO 399 F — MANETTE SUPPL. 249 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

JOHN MADDEN FOOTBALL	199 F	PEEBLE BEACH GOLF	249 F	NIGHT TRAP	279 F
DRAGON'S LAIR	249 F	TOTAL ECLIPSE	249 F	SUPER WING COMMANDER	279 F
MAD DOG MAC CREE	249 F	BURNING SOLDIER	279 F	WAY OF THE WARRIORS	279 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

RISE OF THE ROBOT	TEL	GEX	375 F	ROAD RASH	375 F
SHOCKWAVE 2	229 F	NEED FOR SPEED	375 F	SAMOURAI SHODOWN	375 F
QUARANTINE	299 F	NOVASTORM	375 F	SEAL OF THE PHARAON	375 F
CRIME PATROL	375 F	ORION OFF ROAD	375 F	STATION INVASION	375 F
DEMOLITION MAN	375 F	QUARANTINE	375 F	SUPER STREET FIGHTER II	375 F
FIFA SOCCER	375 F	REBEL ASSAULT	375 F	THEME PARK	375 F

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux :
•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD
•GAME-BOY • CD ROM PC
•SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin)
(Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

CD ROM PC & MAC

+ DE 600 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

LECTEUR CD ROM double vitesse TEL — Carte sonore + Enceinte TEL
Joystick 129 F — MANETTE 99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

TIE FIGHTER	TEL	LEISURE SUIT LARRY VI	349 F	PGA TOUR GOLF	399 F
WINGS OF GLORY	TEL	STAR CRUSADERS	349 F	SAGA OF ACES	399 F
CORRIDOR 7	249 F	SUPER KARTS	349 F	SAM & MAX (VF)	399 F
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	249 F	SUPER STRIKE COMMANDER	349 F	SIM CITY ENHANCED	399 F
CYCLEMANIA	299 F	TRANSPORT TYCOON	349 F	STAR TREK (25HT)	399 F
DESERT STRIKE	299 F	DELTA V	369 F	SYBERWAR	399 F
FIFA SOCCER	299 F	DAWN PATROL	379 F	INFERNO	399 F
JUNGLE STRIKE	299 F	RETURN TO RINGWORLD	379 F	RISE OF THE ROBOTS	399 F
KYRANDIA 3	299 F	ALONE IN THE DARK 3	399 F	MAGIC CARPET	429 F
NASCAR	299 F	ARMORED FIST	399 F	THE HORDE	429 F
NOVASTORM	299 F	CREATURE SHOCK	399 F	CYBERIA	449 F
MARCO POLO	329 F	DRAGON'S LORE	349 F	DOOM 2	449 F
QUARANTINE	329 F	IRON ASSAULT	399 F	HELL	449 F
SPACE QUEST ANTHOLOGY	329 F	KLICK & PLAY	399 F	LITTLE BIG AVENTURE	449 F
TACOPS	329 F	KING'S QUEST ANTHOLOGY	399 F	MYST	449 F
FRONTIER COMPILATION	349 F	LOST EDEN	399 F	UNDER THE KILLING MOON	449 F
GREAT NAVAL BATTLE II	349 F	SUPER SKI PRO	199 F	US NAVY FIGHTER	449 F
KING QUEST 7	349 F	GENESIA	249 F	WING COMMANDER III	499 F

Exemple de prix (JEUX OCCASION) :

MEGARACE	139 F	SUBWAR	249 F	BATTLE ISLE II	299 F
REBEL ASSAULT	199 F	BENEATH A STEAL SKY	275 F	CONSPIRACY	299 F
WORLD CUP USA 94	199 F	COMMANCHE	275 F	OUTPOST	299 F
TFX	239 F	GABRIEL KNIGHT	275 F	ULTIMA VIII/PAGAN	299 F
DAY OF THE TENTACLE	249 F	INCA II	275 F	HELL CAB	314 F
IRON HELIX	249 F	LOST IN TIME	275 F	KING QUEST 6	329 F
KING QUEST 5	249 F	MAD DOG	275 F	MAD DOG 2	349 F
MONKEY ISLAND	249 F	RETURN TO ZORK	275 F	WHO SHOT JOHNNY ROCK	349 F
SHERLOCK HOLMES	249 F	SYNDICATE PLUS	275 F	F15 STRIKE EAGLE	379 F

GRAND CHOIX DE JEUX CD ROM PC OCCASION Téléphonez pour réservez !!!

CDI PHILIPS

TOUS LES LECTEURS CD EN DEMONSTRATION PERMANENTE

Un choix de +600 CD neufs & occasions

	NEUF	OCC.		
Lecteur CDI 450 + 1 manette	2490 F	1690 F	Manette supplémentaire	289 F
Lecteur CDI 210 + 1 manette	2990 F	2090 F	Carte Full Motion vidéo	1990 F
Lecteur CDI 220 + 1 manette	3990 F	2790 F	Souris	289 F

Exemple de prix CD FILMS OCCASION :

BLACK RAIN (VF)	139 F	LIAISON FATALE (VF)	139 F	STAR TREK VI (VF)	139 F
GHOST (VF)	139 F	PROPOSITION INDECENTE (VF)	139 F	UN POISSON NOMME WANDA (VF)	139 F

Exemple de prix CD OCCASION DIVERS :

ADVENTURES SANDY ARGUE	139 F	GIRES	209 F	POWER HITTER	239 F
BATTLESHIP	139 F	OTHELLO	209 F	SPACE ACE	239 F
PINBALL	139 F	ZOMBIES	209 F	ZELDA	239 F
DIMO'S QUEST	169 F	ASTERIX	239 F	7TH GUEST	239 F
PAVAROTTI	169 F	JOY OF SEX	239 F	INCA	279 F
SARGON CHEAS	169 F	HOTEL MARIO	239 F	INTERNATIONAL TENNIS OPEN	279 F
ANGE ET DEMON	209 F	LITIL DIVIL	239 F	DICTIONNAIRE HACHETTE	680 F
ALIEN GATE	209 F	OPEN PALM SPRINGS	239 F	STING	TEL

Exemple de prix CD FILMS NEUF :

APOCALYPSE NOW	189 F	LE FLIC DE BEVERLY HILLS 2	189 F	RAIN MAN	189 F
BONS BAISERS DE RUSSIE	189 F	LES SURVIVANTS	189 F	SLIVER	189 F
JEUX DE GUERRE	189 F	POURSUITE D'OCTOBRE ROUGE	189 F	UN PRINCE A NEW YORK	189 F

Exemple de prix CD NEUF DIVERS :

		CHAOS CONTROL	TEL	LES VINS DE FRANCE	489 F
STING CONCERT	159 F	APPRENTISE	349 F	MUTANT RAMPAGE	349 F
DIMO'S QUEST	249 F	ASTERIX	349 F	SPACE ACE	349 F
SCOTLAND YARD	249 F	JOHNNY HALLYDAY	349 F	BURN CYCLE	399 F
FLINSTONES JETSONS	299 F	LITIL DIVIL	349 F	MAD DOG MAC CREE	399 F

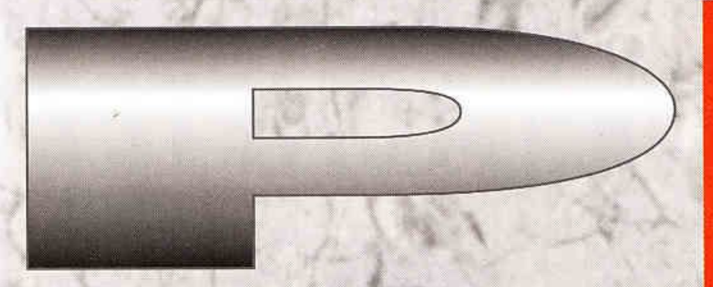
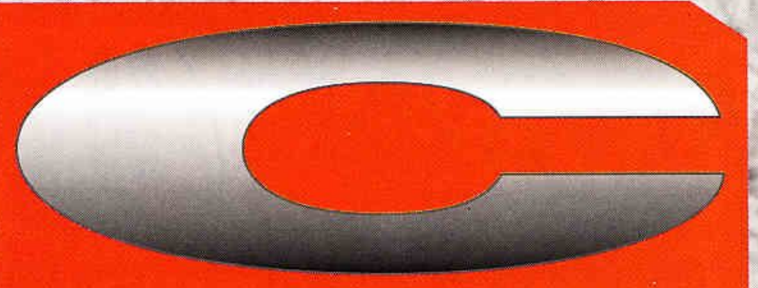
BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TEL DOM : .... CODE CLIENT : I__I__I__I__I__I

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ☐
CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . . / . .
Signature ....

02/95

domaine public & shareware

Jeux

TOP DU MOIS !





✓ DESCENT v1.0.

Shareware de Parallax Software & Interplay Productions.
Découvrez de nouvelles sensations avec cet excellent jeu en 3D d'une qualité exceptionnelle. Vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial et votre mission est de récupérer des prisonniers, mais les robots aliens qui occupent la base ne vont pas se laisser faire, loin s'en faut ! Ensuite il faut réussir à trouver le générateur de la base ennemie afin de le détruire. Dès ce moment le compte à rebours s'enclenche et vous devez regagner la sortie de toute urgence avant que la base n'explose. A tout moment vous pouvez accéder à une carte en 3D type "fil de fer" que vous pouvez faire pivoter dans toutes les directions. Je vous conseille de bien lire le descriptif des commandes afin de profiter pleinement de toutes les nombreuses options disponibles. La texture des couloirs et décors est très bien faite, du même style que Doom (une rédérence tout de même !!!). Il vous faut cependant la puissance d'un 486 pour pouvoir jouer aux 7 niveaux de cette version. Et en plus vous pourrez jouer à 8 en réseau IPX ou par port série et modem. Pour terminer, les sons digitalisés et la musique sont terrifiants.
Aussi, ne vous étonnez pas de voir ce shareware primé TOP DU MOIS !

/!jeux/shoot/descent_.exe — Réf. : PC1610



✓ Heretic

Shareware de Raven Software et id Software.
Une nouvelle mouture "à la Doom" sur le thème du Fantastique. Entièrement en 3D, vous devez parcourrir un dédale de couloirs et salles pour récupérer des armes, des munitions, des pouvoirs spéciaux... Certains murs cachent des passages secrets derrière lesquels vous trouverez des bonus. Superbe ! Un des best du mois !!!
Nécessite : 486-33, 4 Mo RAM, VGA, 10 Mo HD libres.
RSAC ADVISORY (tm), Violence: 3 - Blood and Gore.

/!jeux/shoot/heretic_.exe — Réf. : PC1612





✓ Alien Carnage v1.0

Jeu shareware d'APOGEE. Vous êtes Harry, un vaillant soldat qui doit délivrer des otages. Pour cela vous avez un armement surpuissant : missiles guidés, canon à photon, micro bombes nucléaires et un jet-pack. Comme toujours dans les jeux de plate-forme d'Apogee, le graphisme est très réussi, ainsi que les sons et la musique compatibles SoundBlaster.

/!jeux/arcade/harry_.exe — Réf. : PC1611





✓ Doom Gold Four Bright de Enigma-13.

Ce nouveau niveau pour DoomII contient des sons modifiés de qualité supérieure aux origineaux en plus d'un nouveau parcours. Episode 1 carte 3. Nécessite DoomII commercial.

/!jeux/shoot/dgold4bt.exe — Réf. : PC1613



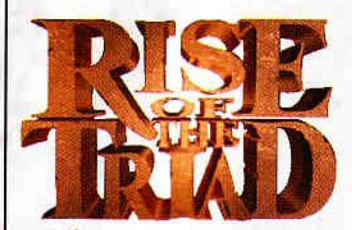


✓ Aliens Doom

Ce patch contient8 niveaux supplémentaires pour la version commerciale de Doom 1.2. Les monstres, les objets et les sons ont été remplacés par des monstres et des éléments du film Alien. L'effet est saisissant de réalisme ! Vous serez terrifié par la qualité du graphisme des Aliens réalisés à l'aide de 3D Studio !!!

/!jeux/shoot/aliendom.exe — Réf. : PC1597









✓ Rise Of The Triad: The Hunt Begins

Shareware en 3D d'Apogee Software. Ce jeu "à la Doom" vous fera passer de longues heures pleines de surprises et d'actions.

Vous serez armé d'un simple pistolet pour commencer, et vous devez trouver d'autres armes de plus gros calibre si vous voulez progresser dans le jeu.

Pensez à pousser les mur, il y a peut-être un passage secret dissimulé, qui cache des armes et de bonus de vie.

Ce jeu nécessite au minimum un 386DX, 4Mo de RAM, et une carte vidéo local bus. Utilisation des principales cartes sonores du marché.

Uniquement en téléchargement, mais disponible dès le mois prochain sur disquette, chez Diskimage et sur le 3617 DHA2.

!jeu/shoot/rott_.exe

Utilitaires

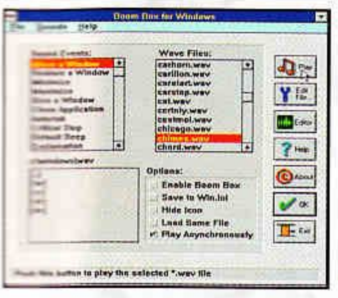


✓ WinOne v4.9

Ce programme pour windows est un interpreteur de commandes, tout comme le COMMAND.COM du DOS, mais qui offre de nombreuses options supplémentaires. Par exemple vous pouvez lancer un des nombreux économiseurs d'écran inclu ou redéfinir la police d'affichage directement depuis le menu systeme de votre fenêtre windows de WinOne. Une documentation très detaillée en anglais est inclue.

!windows/utility/bureau/winone_.exe

Réf. : PC1614 



✓ Boom Box v1.01 pour Windows.

Cet utilitaire shareware permet d'associer vos sons favoris à des évènements tels que l'ouverture ou la fermeture d'une fenêtre, le lancement d'une application, etc...

!windows/sons/player/boombox_.exe

Réf. : PC1615 



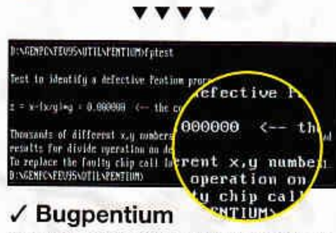
✓ BlitzCopy v2.0

Un programme shareware très réussi d'archivage et de duplication de disquettes. Vous pouvez copier plusieurs fois la disquette source.

Interface graphique magnifique.

/dos/utility/disk/blitzcop.exe

▼▼▼▼



✓ Bugpentium

Ce petit programme vous permet de tester si votre PC à base de processeur Pentium (ou celui que vous envisagez d'acheter) possède le bug FDIV récemment trouvé.

Version DOS et OS2 incluses avec le code source.

/dos/utility/bureau/bugpent.exe

Réf. : PC1616



✓ Integrity Master (tm) version 2.31a

Copyright 1990 - 1994 by Wolfgang Stiller

Ce programme est un anti-virus et un contrôleur d'intégrité qui permet également d'assurer la sécurité de votre PC contre d'éventuelles prises de contrôle indésirables et la détection des erreurs disque. Son utilisation par menu est très simple tout en offrant de nombreuses options, y compris le contrôle de la CMOS de votre carte mère.

IM nécessite un PC avec 255Ko de mémoire libre (mais 385 Ko accélèrent son fonctionnement) et un DOS 2 ou supérieur. IM peut traiter jusqu'à 2621 fichiers dans un seul répertoire.

/!virus/progs/im231a.exe

▼▼▼▼



✓ HyperText VSUM

Voici enfin disponible la célèbre base de donnée VSUM sous forme d'hypertexte de Patricia Hoffman

Les fichiers ont été mis à jour le 29/11/94.

Vous pourez ainsi consulter toutes les informations relatives aux virus connus à ce jour.

/!virus/info/vsumx41.exe

Réf. : PC1617 



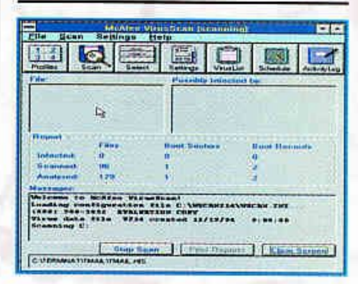
✓ VirusScan v2.1.4b par McAfee

Scan et nettoye les PC et les serveurs des virus connus et inconnus.

Cette nouvelle mouture est très rapide et inclue maintenant les 2 modules Scan et Clean.

/!virus/progs/scn214b.exe

Réf. : PC1618 



✓ VirusScan pour Windows v2.1.4 Beta par McAfee

Scan et nettoye les PC et les serveurs des virus connus et inconnus.

Cette nouvelle interface sous windows est très rapide et inclue maintenant les 2 modules Scan et Clean.

/!virus/progs/wscn214b_.exe

Réf. : PC1619 

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

Bon de commande

Conditions de vente: tarif dégressif en fonction des quantités. Une disquette : 50 F - 3 disquettes : 100 F - 5 disquettes : 150 F - 7disquettes : 200 F - 10 disquettes : 250 F. Attention!

Certaines références comportent plusieurs disquettes (=1 disquette, =2 etc)

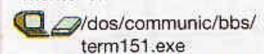
Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
P	C	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
GEN 4 N°74							Frais de port	15 F
							Total	

Nouveau tarif ! PRIX EN BAISSE !

Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

✓ Terminate v 1.51

Logiciel de communication pour modem sous dos. Comprenant de très nombreuses fonctions dont plusieurs répertoires téléphoniques, un gestionnaire de fichiers accessible en ligne, la visualisation de tous les paramètres relatifs au transfert en cours et le choix parmi les protocoles les plus répendus (Zmodem). Vous pouvez également monter un mini bbs avec 10 utilisateurs


/dos/communic/bbs/term151.exe

Réf. : PC1620 

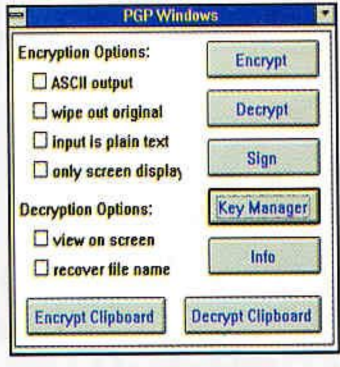


✓ PGPMenu 3.0

Cet utilitaire gratuit vous permet d'acceder, à travers une interface texte, aux différentes options du célèbre programme Pretty Good Protection. Vous trouverez également des explications sur les mathématiques des cléfs de cryptage et sur l'algorythme des RSA.

/dos/utility/bureau/pgpmnu30.exe

▼▼▼▼



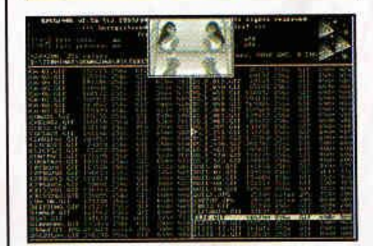
✓ PGP v2.5 DOS et interface Windows

Pretty Good Privacy est un programme gratuit de cryptage et de signature de message par clé. Grâce à lui, vous pourrez sécuriser vos courriers électroniques ou tout autre échange de données. La documentation en anglais est assez volumineuse, mais elle est très complète. De plus, vous trouverez un programme pour windows permettant de faciliter l'utilisation de PGP.


/dos/utility/bureau/pgp25.exe

Réf. : PC1621

Graphisme



✓ QPEG/386 Version 1.5b

Shareware Copyright (c) 1993/94 by TBH-Softworx

Ce viewer JPEG rapide sous DOS est capable de lire les images au format JPEG, Targa (TGA), GIF, PCX, BMP. L'interface graphique est très agréable, vous permettant de parcourrir vos répertoires et de prévisualiser vos images avec une grande rapidité.



Vous pourez le configurer pour les principales cartes video du marché grâce aux drivers spécifiques livrés.

/adultes/viewer/qpeg15b.exe

Réf. : PC1622 

✓ Paint Shop Pro v2.01

Un excellent visualisateur de fichiers sous Windows supportant 23 des principaux formats d'images bitmap, dont le GIF, JPEG et Kodac Photo CD. En plus, vous puvez appliquer de nombreux traitements à vos images. De plus, vous pourrez utiliser un scaner



compatible Twain.

/!windows/image/viewer/psp201.exe

Réf. : PC1567 

Musique



✓ Audio Compact Disc Controller v1.20

Programme resident de lecture de CD audio sous dos.

Vous pourrez ainsi écouter vos chansons préférées tout en utilisant d'autres programme sous dos.

Le lecteur possède toutes les options d'un élément de chaine hi-fi, y compris la lecture aléatoire des morceaux. Support de la souris. Necessite la présence du driver MSCDEX (normalement fourni avec votre lecteur CD).

/dos/sons/player/acdc_.exe

Réf. : PC1623 

Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays

Ci-joint mon règlement par :

☐ Chèque ☐ Mandat

à l'ordre de :

DISKIMAGE

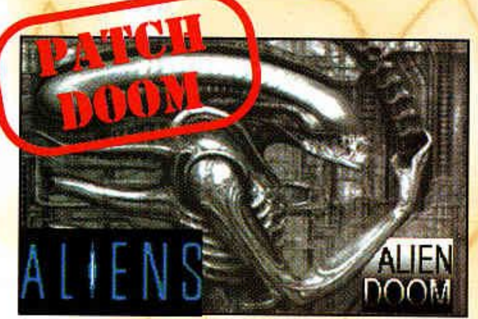
135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

Votre commande sera traitée dans les plus brefs délais et vous recevrez vos produits sous 10 jours. Les produits ne sont ni repris ni échangés. Seules les disquettes réellement défectueuses ou les erreurs de livraison peuvent justifier un échange.

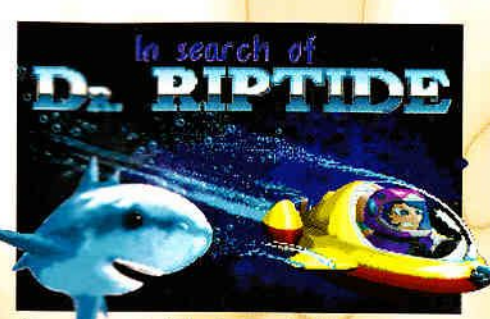
GRATUIT !!! *

Envoi sur disquette 3"1/2 HD

Shareware d'ID Software



Shareware d'Apogee Software



Shareware de Mindstorm Software



Shareware d'Epic MegaGames



Shareware d'Epic MegaGames

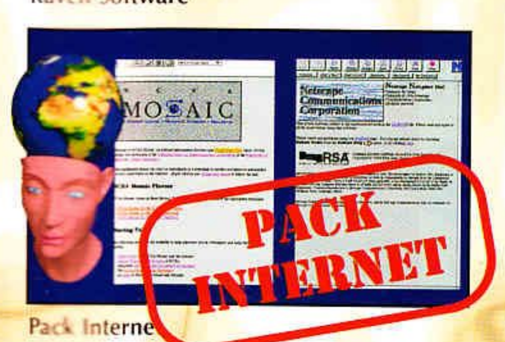


Shareware d'ID Software et Raven Software



Shareware de Parallax Software et Interplay Productions





Pack Internet

Shareware d'Apogee Software

Shareware d'Apogee Software

*Choisissez les softs de votre choix et nous nous chargeons de vous les envoyer **gratuitement** !!!!

Vous ne payez que le prix de la communication !

3617 DHA2

Éditeur PRESSIMAGE 5,48F/mn



par MIDAM

Mortal Kombrat II





















NEXT

AU SOMMAIRE DU PROCHAIN NUMÉRO :

- **DARK FORCES,** le prochain **LUCASARTS** qui n'est autre qu'un **DOOM** à la puissance **GUERRE DES ÉTOILES.**
- **DESCENT,** le test du prochain jeu d'**INTERPLAY** jouable en réseau, et dont le shareware sera disponible sur le CD de démos Gen4.
- Une tripotée de supers tests tels que **BIOFORGE, RISE OF THE TRIAD, FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN** et plein d'autres encore...
- Après l'éclipse passagère de **GEN4 LIVE,** attendez-vous à un retour en force avec un reportage complet sur le **CES DE LAS VEGAS.**

Génération 4
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex France
Tél. : (33) (1) 49 88 63 63.
Fax : (33) (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard.
Chef de l'information : Didier Latil.
Rédacteur en chef : Olivier Canou.
Correcteur : Virginie Vernevaut.
Rédacteur : Thierry Falcoz.
Ont participé à ce numéro : Michel Houng, Éric Ernaux, Anne-Karine Denoble, Frédéric Marié, Bruno Cardot, Ronan Fournier.

RÉDACTEURS GRAPHISTES
Maquettistes : Frédéric Cauchy, Sophie Lahaxe, Alexandre Lenoir, Thierry Caplat.
Chef du service PAO : Frédéric Levesque.
Infographie, flashage, vidéo et retouche : Jean-Pierre Carreira, Cédric Chabrely, Lionel Michel, Laurent Filippi, Céline Gontier, Carol Gregg, Laurent Langeron, Philippe Martin, Loïc Le Goff, Julien Dry, Olivier Monbel, Bruno Levesque.

PUBLICITÉ
Antoine Harmel assisté de Katia Kamisky.
67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex France
Tél. (33) (1) 48 59 13 14.
Fax : (33) (1) 48 59 01 60.

FABRICATION : .
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé assisté d'Isabelle Dubuc.
Assistantes de fabrication : Mireille Mugneret, Nadine Debard.
Service lecteur : Françoise Billegas et Yolaine Huet.

DIFFUSION, VENTES
Responsable : Olivier Le Potvin -TE 73-.
Tél. : 49 88 63 75.
Responsable du marketing direct : Christine de Gandt.

MARKETING
Directeur commercial & marketing : Lionel Pillet.

TÉLÉMATIQUE
Jacques Caron, Xavier Chambon, Arnaud Dadure, Éric Lebette, Laurent Poupet, Cécile Garret.

ADMINISTRATION ET COMPTABILITÉ
Responsable d'administration : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et Paulette Sebag.
Chef comptable : Leila Aïthabib assistée de Nadia Sahel.
Comptables : Charles Convalot, Stéphane Bouchard (clients), Patrick Vendendriessche (fournisseurs), Sylvie Crossard.

DIRECTION ÉDITORIALE
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.

ABONNEMENT
11 numéros : 250 F. Étranger : 362 F.
Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 16 (1) 43 42 00 60.

Génération 4 est une publication de Pressimage, SARL au capital de 1 000 000 francs.
Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex France.

Commission paritaire :
N° 69731 — ISSN 09878700X —
Dépôt légal 1er trimestre 1995.

HOT-LINE DISQUETTES

Pour tout problème concernant vos disquettes de démos défectueuses, contactez notre hot-line au 16 (1) 49 88 63 90 ou 16 (1) 49 88 63 70.



MAXI SOUND 16 :
LE MEILLEUR du présent et de l'avenir !

Sélectionnée pour ses performances techniques et sa simplicité d'installation et d'utilisation, la carte sonore stéréo MAXI SOUND 16 restitue les meilleurs sons pour vos jeux et vos applications multimédia sur PC. De plus, dans un univers où la technologie se développe très vite, MAXI SOUND 16 vous offre de larges possibilités d'évolution. Grâce à ses connecteurs multi-interfaces CD-ROM et WAVE, vous pouvez relier directement votre carte MAXI SOUND 16 aux meilleurs lecteurs de CD-ROM du marché ou aux cartes d'extension General Midi telles que la KORG WAVE UPGRADE.

SORTIE HAUT-PARLEURS

Branchez vos enceintes sur la carte sonore ou ces haut-parleurs stéréo amplifiés amagnétiques, d'une puissance de 4 watts, dotés d'un mode bass booster. Le complément idéal pour une restitution sonore de qualité, inclus dans MAXI SOUND HP 16 !

CONNECTEURS MULTI-INTERFACES CD-ROM

MULTI CD

Les multiples connectiques vous permettent de relier directement le lecteur de CD-ROM de votre choix parmi les meilleurs lecteurs du marché. Vous économisez ainsi un slot de votre PC !

COMPATIBLE GENERAL MIDI COMPATIBLE KORG Wave Upgrade

CONNECTEUR WAVE

Grâce aux technologies KORG et Wavetable, la carte d'extension **KORG WAVE UPGRADE**, une fois connectée à MAXI SOUND 16, offre une restitution sonore comparable à celle d'un orchestre symphonique, pour transcender la dimension de vos jeux, compositions musicales !

PORT JOYSTICK / INTERFACE MIDI

Reliez vos instruments MIDI par l'intermédiaire d'un câble (en option) pour créer votre propre orchestration musicale !

POTENTIOMETRE DE VOLUME

ENTREE LINE-IN

ENTREE MICROPHONE

Enregistrez vos propres échantillons ou effets sonores depuis votre chaîne HI-FI, magnétophone ... à partir de la prise line-in de MAXI SOUND 16, ou numérisez votre voix à partir de ce microphone dynamique uni-directionnel livré dans le kit MAXI SOUND HP 16 !

CHOISISSEZ VOTRE SOLUTION MAXI SOUND !

• MAXI SOUND 16

580 F HT
690 F TTC

La carte sonore évolutive :

- La carte stéréo 16 bits **MAXI SOUND 16**
- **Les logiciels en français Midisoft RECORDING SESSION pour Windows et SOUND IMPRESSION**
- Les disquettes d'installation et manuels **en français**



• MAXI SOUND HP 16

715 F HT
849 F TTC

Le kit sonore complet :

- La carte stéréo 16 bits **MAXI SOUND 16**
- **Les logiciels en français Midisoft RECORDING SESSION pour Windows et SOUND IMPRESSION**
- Les disquettes d'installation et manuels **en français**
- Les **HAUT-PARLEURS** stéréo amplifiés
- Le **MICROPHONE** dynamique uni-directionnel



stand C45
7-11 FEVRIER 1995
PORTE DE VERSAILLES - PARIS
IT EUROPEEN FORUM 95



• MAXI SOUND 16 + KORG WAVE UPGRADE

La maxi solution sonore :

1349 F HT
1599 F TTC

- La carte stéréo 16 bits **MAXI SOUND 16**
- **Les logiciels en français Midisoft RECORDING SESSION pour Windows et SOUND IMPRESSION**
- Les disquettes d'installation et manuels **en français**
- **La carte d'extension KORG WAVE UPGRADE avec le séquenceur Cakewalk Apprentice for Windows**

Distributeur :
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY Fax : 99 08 94 17
Tél (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71

Je suis intéressé(e) par : ☐ MAXI SOUND 16 ☐ MAXI SOUND HP 16 ☐ MAXI SOUND 16 + KORG WAVE UPGRADE

Merci de me faire parvenir gratuitement une documentation ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Nom...Prénom...

Société...

Adresse...

....CP.........................

Ville..Tél...................................

Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE



EDITION LIMITEE DELUXE

VERSION DISQUETTE 3,5 ENFIN DISPONIBLE EN ÉDITION LIMITÉE DELUXE.

- **Version disquette 3,5**
- **1 t-shirt collector INFERNO**
- **1 BD couleur INFERNO**
- **1 Boîte Metal**
- **1 superbe litho couleur**
- **1 carte postale**

"LE TEST D'UN DES PLUS GRANDS JEUX DE TOUS LES TEMPS" **GEN 4 - 94%**

"UNE REALISATION TECHNIQUE ASSUREMENT HORS DU COMMUN" **MON PC MULTIMEDIA**

"UNE VERITABLE EPOPEE INTERSTELLAIRE. UN JEU A NE PAS MANQUER" **CD MEDIA**

"JE NE PEUX PAS M'EMPECHER D'ETRE EMERVEILLE PAR CET UNIVERS 3D BEAU A TOMBER PAR TERRE. DU GRAND ART" **JOYSTICK - MEGASTAR**

PRIX PC LOISIRS: **TROPHEE DE L'AVENIR (Catégorie simulation)**

ocean

Ocean Software, 25, bd Berthier, 75017 Paris.